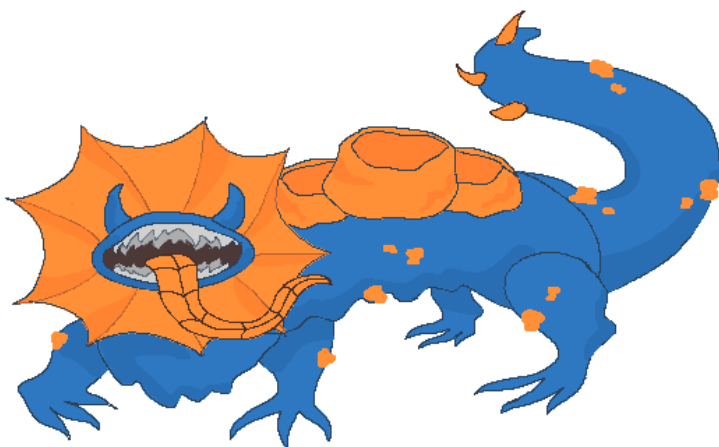


Emilia Päckilä

# Pelihakmojen luominen ja japanilaisen kulttuurin vaikutus



Tradenomi  
tietojenkäsittely  
Kevät / 2020



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijä(t):** Emilia Päckilä

**Tutkintonimike:** Tradenomi

**Työn nimi:** Pelihahmojen luominen ja japanilaisen kulttuurin vaikutus

**Asiasanat:** kulttuuri, peliala, pelihahmot, hahmosuunnittelu, Japani

Opinnäytetyössä oli tarkoitus selvittää pelihahmojen luomisen perusteita, mitkä peligenret ovat suosittuja Japanissa, minkälaisia pelihahmoja japanilaisissa peleissä on, sekä japanilaisen kulttuurin näkymistä niissä. Opinnäytetyö alkoi hahmosuunnittelun perusteiden esittelyllä. Tämän jälkeen tutkittiin Japanissa suosittuja peligenrejä. Seuraavaksi selvitettiin Japanin historiaa ja kulttuuria ja erityisesti shintolaista uskontoa. Seuraavaksi tutkittiin, miten japanilainen kulttuuri näkyy eri pelihahmoissa. Sitten tutkittiin idolisimulaatiopelejä ja idolikulttuuria, sekä niiden merkitystä ja sitä, miten tämän päivän kauneusihanteet näkyvät niissä. Lopuksi tutkittiin sitä, miten jopa esineistä voi tehdä hahmoja.

Opinnäytetyön tuloksena selvisi, että hahmosuunnittelulle ei ole yhtä ainoaa oikeaa tapaa. Jokainen valitsee itselleen sopivimman, mutta tietynlaiset perusteet ovat yleensä kuitenkin olemassa. Nämä vaiheet olivat brief eli hahmon kirjoitettu tiivistelmä, moodboard eli kuvakollaasi, thumbnailing nopeat hahmoluonnokset, konsepti eli ideoiden yhdistäminen lopulliseksi hahmoksi. Näiden lisäksi myös muu visuaalinen suunnittelu kuten värit ja muodot, sekä tarinallinen suunnittelu kuten luonne, olivat tärkeä osa prosessia.

Japanin suosituin peligenre on roolipelit. Roolipeleissä kuten monissa muissakin Japanissa syntyneissä peleissä, näkyy japanilainen kulttuuri, joka pohjautuu shintolaiseen uskontoon ja kansantaruihin. Erityisesti shintolaiset jumalat kamit ja niihin liittyvät tarinat, sekä kansantarujen ylluonnolliset youkai-olennot. Myös shintolaiset papit ja pyhättöneidot mikot toimivat hahmojen innoittajina. Esimerkiksi Touhou-pelisarjassa päähenkilö on shintolainen miko, Okami-pelissä pelaaja on jumalatar Amaterasu suden muodossa. Pokemonissa kansantaruolennot youkai ovat hahmojen pohjana. Samurait ja yakuzat ovat innoittaneet pelisarjoja kuten Yakuza ja Nioh. Tämän päivän idolipelit peilaavat teemoiltaan oikeaa viihdemaailmaa ja kuvaavat japanilaisia kauneusihanteita, kuten vaaleaa ihoa ja pitkiä ohuita raajoja.

Kulttuuri ja uskonto voivat toimia inspiraation lähteinä. Aineistoa on valtavasti jo pelkästään japanilaisessa kulttuurissa, puhumattakaan kaikista muista maailman kulttuureista. Työtä tehdessä heräsi ajatus, että koulutuksessa voisi suorittaa kulttuurialan opintoja enemmän.

## **Abstract**

**Author(s):** Emilia Päckilä

**Title of the Publication:** The Creation of Game Characters and the Influence of Japanese Culture

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration

**Keywords:** culture, game industry, games, character design, Japan

In this thesis the purpose was to find out about the basics of game character creation, what game genres are popular in Japan, what kind of game characters there are in Japan and how Japanese culture shows in them. The thesis started with the basics of character creation. Then the popular game genres of Japan were researched. Next more was researched about Japanese history and culture especially about Shinto religion. Next the influence of Japanese culture in game characters was researched. Finally idol simulation games and idol culture, its meaning and how the beauty standards of present day shows in them was researched.

As a result it was found out that there is no one correct way to create a character. Everyone chooses a process most suitable for them but certain steps are usually present. The process that I found was the best for me was making a character brief, a moodboard, thumbnails, and the final concept. Also other visual designing such as shapes and colour and story based designing such as characteristics.

The most popular game genre in Japan is role playing games. Role playing games as well as other Japan originated games show the influence of Japanese culture that is based in Shinto religion and folklore. Especially the shinto kami and their stories and supernatural creatures youkai. Also the priests and miko shrine maiden have inspired characters. For example in Touhou series the main character is a miko shrine maiden. In the game Okami the player is the goddess Amaterasu in the form of a wolf. In pokemon the folklore creatures youkai are the basis for many characters. The samurai and yakuza have inspired game series such as Yakuza and Nioh. The idol simulation games of present day reflect the real entertainment world with their themes and Japanese beauty standards such as fair skin and long limbs.

Culture and religion can be the source of inspiration. The amount of material is vast in Japanese culture let alone all the other cultures in the world. Could there maybe be more culture studies in our education.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Hahmon luomisen perusteet .....	2
2.1	Brief - hahmon kirjoitettu tiivistelmä .....	3
2.2	Moodboard - kuvakollaasi .....	3
2.3	Thumbnailing- nopeat hahmoluonnokset .....	4
2.4	Konsepti – ideoiden yhdistäminen varsinaiseksi hahmoksi .....	5
2.5	Visuaalinen suunnittelu .....	5
2.6	Tarinallinen suunnittelu .....	9
3	Peligenret Japanissa .....	13
4	Shintolaisuus ja kansanperinne .....	18
4.1	Nihon Shoki - shintolaisten jumalien mytologiaa .....	19
4.2	Shinto-papit ja mikot .....	20
4.3	Okami .....	22
4.4	Taruolennot - youkai .....	24
4.5	Taruolento Nue- Nue Houjuu .....	25
4.6	Futakuchi onna - Pokemon Mawile .....	26
4.7	Chochin obake - Pokemon Dusclops .....	27
4.8	Inari kami - Kitsunet .....	28
5	Yakuzat – japanilainen perinteitä arvostava salaseura .....	30
6	Samurait - Nioh .....	32
7	Persona 5 .....	35
8	Kauneusihanteet ja Idolikulttuuri .....	39
8.1	Idolmaster-sarja .....	41
8.2	Ensemble Stars .....	45
9	Esineiden personifikointi .....	46
10	Pohdinta .....	49
	Lähteet .....	51

## **Symboliluettelo**

**antropomorfismi** esineille tai asioille annetaan ihmisten ominaisuuksia

**boss** päävihollinen, joka on vahvempi kuin pelin muut viholliset

**design** eli muotoilu

**Jrpg** japanilainen roolipeli

**kami** shintolaisuudessa jumala tai jumaluus

**Kkonminam** Suora käännös korean kielestä ”kukkaispoika”, englanniksi ”flower boy”. Viitataan kauniisiin miehiin, koska he ovat kauniita kuin kukat

**matsuri** japanilainen, usein shintolainen juhla

**moe** japanilainen slangisana, jolla kuvataan kiintymyksen tunnetta kohteeseen

**persona** Persona 5 pelissä esiintyvät hahmojen psyyken ruumillistumat

**ukiyo-e** ”kelluvan maailman kuvat” 1600-luvulla kehittynyt japanilainen puupiirrostyle

## 1 Johdanto

Tässä työssä kerron hahmosuunnittelun yleisestä prosessista sekä japanilaisen kulttuurin vaikutuksesta pelihahmojen suunnitteluun. Aluksi tarkastelen hahmon luontiprosessin yleisiä vaiheita. Tämän jälkeen siirryn tutkimaan minkälaiset peligenret ovat yleisiä Japanissa. Työssä selvitetään myös shintolaisuudesta, sekä Nihon Shokista japanilaisille tärkeästä historian kirjasta, johon on koottu shintolaisten jumalien mytologiaa. Työssä kerrotaan myös shintopapeista ja shinto-pyhätoissa työskentelevistä mikoista ja niiden vaikutuksesta pelihahmohin.

Työn tarkoituksena on tutkia japanilaisia taruolentoja youkaista ja miten ne näkyvät peleissä. Tavoitteena on myös selvittää, miten yakuzat ja samurait näkyvät peleissä. Sitten työssä käsitellään enemmän persona 5 ja Okami-pelien hahmoista ja japanilaisen kulttuurin näkymisestä näissä peleissä.

Työssä käsitellään tämän jälkeen nykyajan kauneusihanteista Japanissa, koska ne vaikuttavat myös hahmojen suunnitteluun. Sitten käsitellään idolipelejä, joissa hyödynnetään nykymuotia ja kauneusihanteita. Lopuksi selvitän vielä, miten jopa esineistä voidaan luoda hahmoja.

Hahmot ovat yksi pelin mieleenpainuvimpia elementtejä, jos ne on tehty oikein. Aivan kuin muusakin mediassa hahmot ovat usein keulakuvana. Hyvä hahmo voi jäädä mieleen vuosiksi. Nintendon Mario-hahmo on esimerkiksi yksi yhtiön ikonisimpia ja ajattomimpia hahmoja, jonka miljoonat ihmiset tuntevat, vaikka eivät olisi koskaan Mario-pelejä pelanneetkaan. Inspiraatiota hahmoihin otetaan usein kulttuurista tai uskonnosta. Japanin yhdessä tunnetuimmassa ja menestyneimmässä pelisarjassa Pokemonissa on Pokemon-hahmoihin otettu paljon vaikutteita esimerkiksi kansantaruista ja niiden olennoista.

Japanilaiset pelihahmot ovat saaneet vaikutteita japanilaisesta kulttuurista. Kulttuurilla tarkoitetaan ihmisjoukkoja sosiaalisesti määrittäviä uskomuksia, arvoja, normeja, sekä tapoja, sääntöjä ja koodeja, jotka saavat heissä aikaan yhteisyyden tunteen. [1.]

## 2 Hahmon luomisen perusteet

Hahmojen luonnissa käytetään yleensä tiettyä kaavaa. Esimerkiksi päähenkilö, sankari, joka on hyväntahtoinen, -näköinen ja fyysisesti kunnossa. Näiden kaavojen avulla voi kuitenkin olla vaikeaa luoda mielenkiintoisia hahmoja. Kaavamainen luominen jättää vähän tilaa luovalle työlle. Hahmoja täytyy työstää ja muokata. Mielenkiintoiset hahmot ovat sellaisia, jotka tekevät jotain odottamatonta, kaavasta poikkeavaa. Tämä on tärkeää myös hahmoille, jotka rakentuvat pelaajan valintojen mukaan, sillä hyvällä pohjalla saadaan aikaan hyviä hahmoja. Hyvät hahmot vaativat aina aikaa, harjoitusta ja kärsivällisyyttä. [2.]

Itse hahmon luontiprosessissa voidaan käyttää toistuvia työvaiheita. Yhtä ainoa oikeaa tapaa ei ole, mutta tässä seminaarityössä kerron prosessista ja sen vaiheista, jotka olen itse kokenut hyväksi. Hahmon tarinallinen osuus, sekä koko prosessi, aloitetaan kirjoittamalla brief eli lyhyt kirjallinen kuvaus hahmosta. Seuraavana vaiheena tehdään moodboard eli niin kutsuttu taulu, johon kerätään kuvia inspiraatioksi ja referensseiksi. Tämän jälkeen aloitetaan thumbnailien tekeminen, siihen mennessä syntyneiden ideoiden pohjalta. Lopuksi näiden pohjalta luodaan lopullinen hahmon konsepti.

Hahmon luonnissa täytyy ottaa myös huomioon mihin ympäristöön ja tarkoitukseen se on tulossa. Hahmon täytyy erottua taustastaan, sekä värisävyiltään että väriarvoiltaan. Muotokieli on myös tärkeä elementti. Sen avulla voidaan kuvata hahmon luonteenpiirteitä ja luoda kontrastia eri hahmojen välille, jolloin niiden siluetit erottuvat toisistaan.

Lopullista designia tehtäessä on tärkeää huomioida myös yksityiskohtien määrä. Jos hahmossa on liikaa yksityiskohtia liian tiheästi, se vaikuttaa monotoniselta, koska niitä on liikaa ja ne hautaavat toisensa. On tärkeää pitää tasapaino yksityiskohtaisten ja yksinkertaisten alueiden välillä. Yksityiskohtaisia alueita ei saa olla liikaa ja yksityiskohtia pitäisi olla hahmon tärkeimmissä kohdissa, joihin katsoja halutaan ohjata kiinnittämään huomiota. [3.]

## 2.1 Brief - hahmon kirjoitettu tiivistelmä

Hahmon luonnissa aluksi luodaan hahmobrief eli kirjoitettu tiivistelmä siitä, minkälainen hahmo on. Tähän kuuluu ikä, onko hahmo esimerkiksi ihminen vai eläin, sekä taustatarinaa hahmon kokemuksista ja elämästä. On olennaista tietää, mitä hahmo päättäisi jossain tilanteessa, miten se reagoisi eleillä ja ilmeillä, sekä näiden suuruus. Tähän vaikuttaa hahmon luonne. Onko hahmo esimerkiksi itsevarma ja seisoo yleensä suorassa hymy huulilla. Vai onko hahmo sen sijaan arka tai ujo ja seisoo hieman kasassa. Alempana esimerkkikuva tekemästani hahmobriefistä fantasia-naishahmolle.

### **CHARACTER BRIEF**

Female, late twenties (27-29), freckles, curvy/muscular, druid

Lives in a treehouse in a forest. She prefers animals over people but secretly wants to become closer to people. Her main companion animals are owls and other birds, squirrels and foxes. As a kid she was part of a tribe of deer herders. She was forced to train to become a healer. Instead she was more interested in magic like shapeshifting, talking to animals and necromancy. Fellow tribe members thought magic other than healing was evil and not natural. She also hated the animal sacrifices her tribe offered to their gods. As she once tried to bring the sacrifices back to life she was caught and as a result banished from the tribe. Nowadays she is seen as "the crazy forest witch who will kill you at sight" even though she usually ignores other humans unless they kill or harm the animals of her forest (other than necessary hunting).

## 2.2 Moodboard - kuvakollaasi

Moodboard on taulu, johon kerätään hahmoon liittyviä kuvia. Taulun avulla on tarkoituksena sekä etsiä mallikuvia designin tekoa varten että ideoita oikeasta maailmasta. Niiden avulla voidaan kokeilla, miten värit, asusteet, vaatteet ja muut elementit sopivat yhteen. Se toimii myös mallina erilaisten elementtien luomiseksi. Hahmolla voisi esimerkiksi olla torvi, jonka muodon mallina käytetään härän sarvia. Näin voidaan tehdä luovia ratkaisuja kokeilemalla uutta, sen sijaan että otettaisiin mallia ja olemassa olevasta torvesta.



### 2.3 Thumbnailing- nopeat hahmoluonnokset

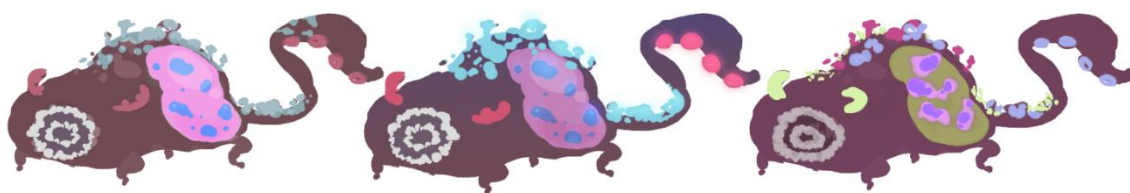
Thumbnailit ovat nopeita luonnoksia suunnitteilla olevasta hahmosta. Niitä on tarkoitus tehdä monta lyhyessä ajassa. Thumbnailien avulla voidaan helposti ja nopeasti kokeilla erilaisia designeja. Näin vältetään käyttämästä ensimmäisiä mieleen tulevia ideoita, kun ei juututa yhteen designiin liian pitkäksi aikaa. Tehdyistä thumbnaileista voidaan valita parhaimmat, minkä jälkeen niitä voidaan myös yhdistellä. Alempana kuva tekemistäni thumbnaileista suunnittelemalleni hirviöahmolle.



Kuva 1, Esimerkkejä thumbnaileista.

## 2.4 Konsepti – ideoiden yhdistäminen varsinaiseksi hahmoksi

Seuraava vaihe hahmon suunnittelussa on konseptin luominen. Konseptia aloitetaan tekemään parhaaksi valittujen thumbnailien pohjalta. Yleensä hahmolle kokeillaan useita eri vaate- tai väriyhdistelmiä. Tätä varten voidaan ensiksi tehdä yksi hahmopohja, johon erilaisia yhdistelmiä on helppo kokeilla nopeasti. Alempana esimerkkikuva tekemästäni tällaisesta värien kokeilusta ja hahmon designin konseptoinnista.



Kuva 2: Esimerkkejä hahmo konseptien värien testaamisesta.

## 2.5 Visuaalinen suunnittelu

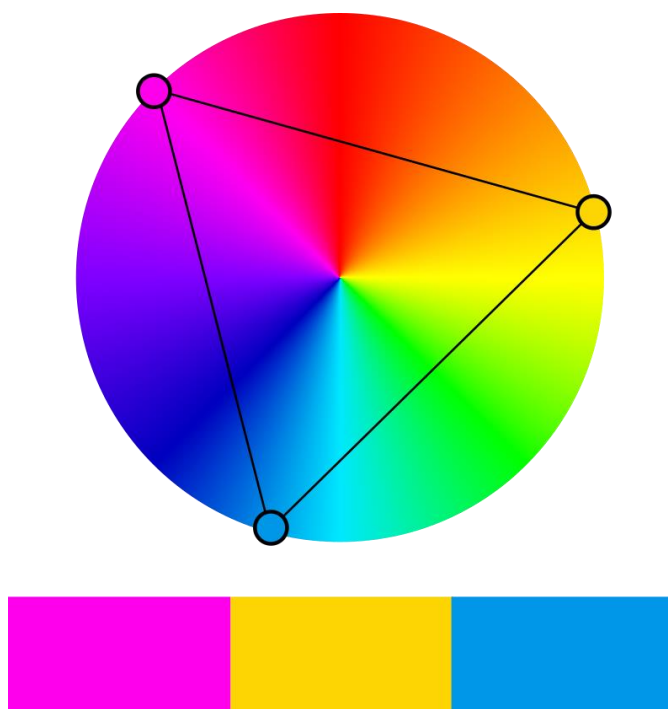
Hyvä aloituspointe oman hahmon luonnille on mallin ottaminen oikeasta maailmasta. Esimerkiksi tehdessä hahmoa, joka ei ole ihminen, täytyy suunnitteluvaiheessa myös määritellä, miten sen keho toimii. Hahmon lihakset, selkäranka sekä muun luuston toiminta täytyy esimerkiksi olla selkeä, sillä se vaikuttaa hahmon asentoihin ja siihen, miten se liikkuu ja siten ilmaisee itseään. [5.]

Hahmon suunnittelussa voi käyttää apuna historiaa. Inspiraation apuna voi käyttää esimerkiksi kuvallista tai kirjoitettua tietoa. Esimerkiksi erilaisten tavaroiden käyttö on voinut aikojen saatossa muuttua. [3] Korkokengät esimerkiksi mielletään nykyään useimmin eleganteiksi naisten kengiksi. Alun perin persialaiset miehet käyttivät niitä 1500-luvulla ratsastuksen apuna. Eurooppalaiset toivat ne mukanaan matkoiltaan, jolloin eurooppalaiset yläluokkaan kuuluvat ottivat ne käyttöönsä. 1600-luvulla naiset alkoivatkin pitää korkokenkiään tehdäkseen asuistaan miehekäämpiä ja sata vuotta myöhemmin miehet lakkasivat pitämästä niitä. [6.]

Väriarvot eli valöörit ovat tärkeitä, sillä niiden avulla hahmoihin saadaan kolmiulotteisuutta. Niiden avulla voidaan myös ohjata katsojaa keskittymään tärkeimpiin kohtiin hahmossa. Tärkeimmät kohdat voidaan suunnitella vaaleammaksi, esimerkiksi hahmon pää, ja vähemmän tärkeät

kuten jalat voidaan tehdä tummemman sävyiseksi. [3.] Kontrastit ovat tehokas keino hahmon eri muotojen korostamisessa, sillä ihmissilmä etsii luonnollisesti alueiden välisiä kontrasteja. [3.]

Väriskaaloja on useita erilaisia. Toisiaan korostavat värit ovat värejä, jotka sijaitsevat väriympyrässä vastakkaisilla puolilla. Ne vaikuttavat kirkkaammilta, kun ne laitetaan vierekkäin. Korostavista ja vierekkäisistä väreistä koostuvat paletit koostuvat vastaväreistä sekä toisen niistä vierestä otetusta väristä. Analogisessa väripaletissa taas otetaan vierekkäiset värit väriympyrästä. Nämä värit ”työntävät” toisiaan vastaan ja luovat optisen illuusion, että niiden alue on isompi, mikä kiinnittää katsojan huomion. Triadi-värit ovat värejä, jotka sijaitsevat yhtä kaukana toisistaan väriympyrässä, kolmion muodossa. [3.] Alla havainnollistava kuvio triadi-väreistä väriympyrässä.



Kuva: Weegaweeek. English: example of a triadic color scheme. [4.]

Saturaation huomioonottaminen on tärkeää peleissä, jotta hahmot erottuvat muusta ympäristöstä. Tästä syystä on tärkeää testata värejä jokaisessa tarvittavassa ympäristössä ja valaistuksessa.

Hahmon siluetin täytyy olla helposti tunnistettavissa. Hahmojen täytyy erottua toisistaan jo pelkästään sen perusteella. Hahmon asusteet ja yksityiskohdat ovat hyviä keinoja tunnistettavuuden

takaamiseksi. [3.] Alempana esimerkkikuva samaan peliin tekemistäni hirviöistä, jotka ovat tunnistettavista toisistaan jo pelkistä silueteista.



Kuva 4: Esimerkkejä hahmojen silueteista.

Kontrasti on tärkeä aspekti suunniteltaessa designia. Se parantaa designia asettamalla vastakkain erilaisia asioita, mikä luo kiinnostusta. Esimerkiksi pyöreä muoto on kolmion mallisen muodon vieressä. [7.]

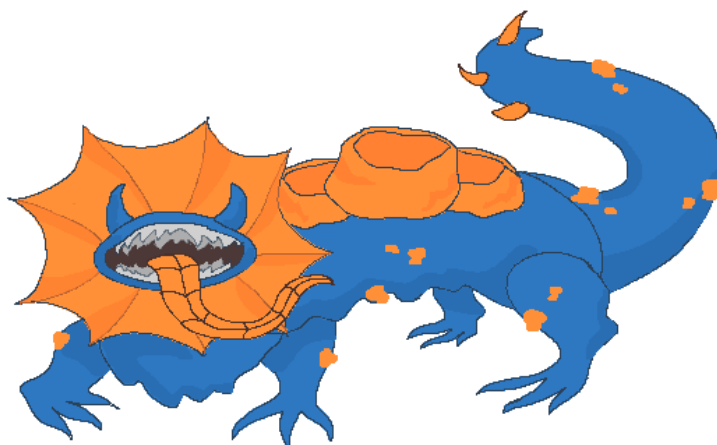
Hahmosuunnittelija David Coleman tuli tutkimuksissaan siihen tulokseen, että hahmoa luettaessa ensimmäiset huomattavat asiat ovat kasvojen muoto, ryhti sekä kehonkieli. Ilmeet ovat tärkeitä, mutta niihin kiinnitetään huomiota vasta edellä mainittujen jälkeen. [8.]

Jokainen hahmo voidaan purkaa perusmuodoiksi perustuen kokemukseemme oikeasta elämästä. Tämä johtuu siitä, että ihmiset mieltävät alitajuntaisesti eri ominaisuuksia eri muodoille, joita he näkevät muissa ihmisissä ja hahmoissa. [8.]

Neliöitä löytyy luonnosta paljon kivien ja vuorten muodossa ja tästä syystä ne yhdistetään usein vakauteen ja painavuuteen. Fyysisesti vahvat, sekä maskuliiniset hahmot koostuvat usein neliöistä ja suorakulmioista. Neliöitä käytetään myös kuvaamaan muunlaisia hahmoja, jotka ovat luonteeltaan vakaita, luotettavia, itsevarmoja ja jopa itsepäisiä. [8.]

Pyöreät muodot eli ovaalit puolestaan yhdistetään usein turvalliseen ja pehmeään, kun taas kulmikkaat voivat ilmaista varoitusta. Useat tunnetuimmat hahmot koostuvat pyöreistä muodoista, sillä ne vaikuttavat ystävällisiltä ja harmittomilta. [8.] Mielestäni hyvä esimerkki tällaisesta on Super Mario pelien Mario-hahmo. Ovaaleja käytetään usein lapsi- ja eläinhahmoissa. [8.]

Kulmikkaita muotoja käytetään usein roistohahmoissa, sillä kulmikkaita muotoja esiintyy vaarallisisissa objekteissa, kuten lasinsirpaleissa ja ruusun piikeissä. Aladdin elokuvien Jafar ja Prinsessa Ruususen Pahatar ovat hyviä esimerkkejä hahmoista, joiden designissa on hyödynnetty kulmikkaita muotoja. [8.] Alla kuva tekemästäni hirviöhahmosta, jossa hyödynnän kulmikkaita muotoja, sekä niiden ja pehmeiden muotojen kontrastia.



Kuva 5: Hirviöhahmo, jossa hyödynnetään kulmikkaita muotoja.

Kolmiot toisaalta viestittävät myös suuntaa, jolloin niitä voidaan käyttää kuvaamaan sankarihahmojen päättäväisyyttä. Näistä hyvänä esimerkkitapauksena toimii Disneyn Peter Pan hahmo. [8.]

Hahmojen teossa voidaan valita käytettäväksi vain yhtä muotoa, mutta useat eri muodot luovat kontrastia ja niiden avulla voidaan leikkiä mittasuhteilla. Esimerkiksi hahmo, jolla on pieni pää, mutta terävä alaspäin osoittava vartalo, mielletään usein ei ehkä niin älykkääksi, mutta fyysisesti kyvykkääksi hahmoksi. [8.]

Hyvä design muodostuu usein yhdistelemällä erilaisia muotoja odottamattomilla tavoilla. Koko vaihtelu tuo kontrastia ja näin ollen mielenkiintoa hahmoon. [8.]

## 2.6 Tarinallinen suunnittelu

Hahmon luonnissa on tärkeää miettiä, miten persoonaa kuvataan ulkomuodolla. Miten esimerkiksi osoitetaan hierarkiaa? Miten hahmon ympäristö vaikuttaa sen fyysisiin piirteisiin, ryhtiin, ihoon, pituuteen, painoon tai kehon kieleen. Miten uskonto tai kulttuuri vaikuttaa hahmon piirteisiin? [3.] Näihin kysymyksiin on hyvä osata vastata uutta hahmoa tehdessä.

Etenkin tarinavetoisissa peleissä, pelin tarina perustuu usein siihen, että sen hahmoista opitaan koko ajan jotain uutta. [5.] Hahmosuunnittelijan onkin yleensä tärkeää tehdä yhteistyötä pelin kirjoittajien kanssa.

Jopa peleissä, joissa keskitytään pelaajien keskeiseen kilpailuun, hahmoilla on yksilölliset persoonat, taustatarinat, ja esimerkiksi taistelutyylit. Tämän avulla pelaaja voi valita hahmon ei pelkää sen perusteella, kuka voittaa, vaan sen perusteella kehen hän voi samaistua. Tekken 5 on hyvä esimerkki. Se on taistelupeli, jossa pelaaja voi valita suuresta valikoimasta erinäköisiä ja -laisia hahmoja, aina japanilaisesta lukio-oppilaasta salaiseen agenttiin. [5.]

Owerwatch on toinen hyvä esimerkki. Se on ensimmäisen persoonan ammuntopeli, jonka päätaivoitteena on voittaa yhdessä oman joukkueen kanssa taistellen muita pelaajia vastaan. Omasta hahmosta näkyy pelatessa vain sen ase ja kädet, mutta kaikki on suunniteltu huolellisesti ja jokaisella hahmolla on oma persoonallinen tapa juosta, ladata aseensa, sekä pitää asettaan. Pelin hahmoluetteluun kuuluu hyvin paljon erilaisia hahmoja kuten entinen sodassa taistellut robotti, eteläkorealainen nuori sotasankariin ja tunnettu pelaaja, sekä meksikolainen orpo hakkeri.

Hahmoihin ammennetaan paljon ideoita historiasta sekä eri kulttuureista. Esimerkiksi japanilainen mytologia on yleinen aihe maan peleissä. Se vetoaa japanilaisiin, joille tarinat ovat tuttuja, mutta ne ovat levinneet kaikkialle, jolloin useat ei-japanilaiset ovat oppineet japanilaisesta mytologiasta pelien kautta. Japanilaiset taas ovat oppineet tuntemaan länsimaalaisia urheilutähtiä pelatessaan esimerkiksi FIFA tai NHL sarjan pelejä. [5.]

Mytologisten tai kulttuuristen vaikutteiden käyttö hahmossa voi olla tiedostamatonta. Ihminen on kasvanut oman kulttuurinsa uskomusten ja tarinoiden keskellä, jolloin on tavallista saada niistä

vaikutteita. Japanissa esimerkiksi valkoinen on kuoleman väri, jolloin se on looginen väri käytettäväksi roisto-hahmoissa. Amerikassa taas otetaan inspiraatiota Hollywood-elokuvien roistoista. Painavat silmäluomet ovat niiden yksi yleinen piirre. [5.]

Hahmojen teossa on kuitenkin myös paljon tietoisia tavoitteita. Peli, jossa tarkoituksena on olla vahvempi kuin vihollinen, hahmon täytyy esimerkiksi olla ennemminkin vahva kuin älykäs. Pulmapeleissä sen sijaan hahmon ei välttämättä tarvitse olla vahva, sillä tarkoituksena on selvitä pääosin älyllä eikä voimalla. [5.]

2000-luvulla päähenkilön ei enää välttämättä tarvitse olla hyväntahtoinen kuten roisto, josta on tullut sankari, puolidemoni, josta on tullut demonin tappaja, tai rikollinen, josta on tullut oman kädenoikeuden harjoittaja. Peleissä on nimittäin myös täysin pahoja hahmoja päähenkilöinä, joilla on pahat tavoitteet esimerkkinä Tommy Vercetti GTA Vice city-pelistä. [5.]

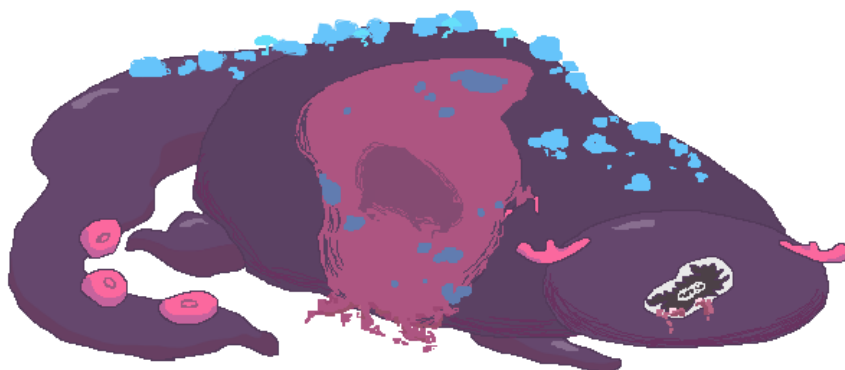
Fable-pelissä pelaajan hahmo on nimeltään ”hero” eli sankari, mutta pelaaja voi valintojensa avulla päättää, meneekö hän pahaan vai hyvään moraaliseen suuntaan ja hahmon ulkonäkö muuttuu tämän mukaan. [5.]

Hahmon ulkoiset ja sisäiset elementit vaikuttavat toisiinsa. Sukupuoli ja ikä voivat esimerkiksi vaikuttaa hyvin erilaiseen kohteluun ja käyttäytymiseen hahmon elämässä. Onko hän esimerkiksi kokenut syrjintää sukupuolensa vuoksi tai onko hän ollut kykenemätön tekemään jotain ikänsä vuoksi. Jos hahmo on ruma tai hänellä on esimerkiksi näkyvä suuri arpi, on hän voinut tulla kiusatuksi ja näin tuntenut itsensä alempiarvoiseksi.

Komea tai kaunis hahmo taas on voinut olla rakastettu koko elämänsä ajan, mutta kokenut jotain traumaattista elämässään, jonka vuoksi hän ei luota ihmisiin eikä näin ollen osaa vastaanottaa saamaansa rakkautta. Jos hahmo on esimerkiksi menettänyt jalkansa, hänen on pitänyt opetella kävelemään ilman sitä. Lyhyys voi olla vaikuttanut hahmon persoonaan esimerkiksi siten, että hän on yrittänyt korvata pituuttaan esimerkiksi isolla luonteella.

Roisto-hahmo on yksiulotteinen, jos hän on ”syntynyt pahana”. Hyvä roisto on pikemminkin tullut sellaiseksi. Heidän pahat tekonsa johtuvat siitä, että he eivät enää osaa elää muuten. Roisto-hahmoa on voitu syrjiä nuorempana esimerkiksi ulkonäkönsä vuoksi. Tästä kohtelusta johtuen hän voi voinut katkeroitua. [9.]

On tärkeä tuntea myötätuntoa hahmoa kohtaan sitä tehdessä, sillä muuten pelaajat eivät tule tuntemaan mitään myötätuntoa tätä kohtaan. Esimerkiksi hirviö, joka on elänyt eristyksissä rauhallisesti, ja jonka kimppuun pelaaja hyökkää voi ensiksi vaikuttaa aggressiiviselta, mutta voi olla-kin lopuksi hyvin sääliittävä ja heikko. Alla kuva tekemästani hirviöstä pelaajan voitettua se. Ta-voitteena oli tehdä siitä sääliittävän näköinen kuolleena, jotta pelaaja mahdollisesti tuntisi myö-tätuntoa sitä kohtaan. [9.]



Kuva 6: Hirviöhahmo taistelun päättyessä.

Hahmot ovat rakastettavia, kun niillä on pieniä oikkuja. Ensiksi ne saatetaan kokea ärsyttäväksi, mutta ajan kuluessa esimerkiksi hahmon lakkaamaton yrittäminen muuttuu rakastettavaksi luon-teen piirteeksi. Hahmo voi aluksi olla vain väkivaltainen ja epämiellyttävä, mutta kun hahmosta oppii enemmän voi alkaa ymmärtää hänen motiivejaan ja halutakin auttaa häntä. Rakastettavat hahmot lisäävät pelin uudelleenpelattavuusarvoa, kun ihmiset haluavat palata rakastamiensa hahmojen pariin ja kokea heidän tarinansa uudelleen. [9.]

Televisio-animaatiossa hyödynnetään usein springboardeja. Ne ovat yksinkertaisia ideoita, jotka toimivat ikään kuin ponnahduslautana idean eteenpäin kehitystä varten. Niiden avulla voidaan kehittää konsepteja eteenpäin esimerkiksi aloituspiste voisi olla käänteinen satu. Shrek-eloku-vissa esimerkiksi tarinassa perinteinen sadun konna, jätti Shrek, onkin tarinan sankari. Kim Possi-ble piirrossarja taas kertoo teinivakooja työstä Kim Possiblesta, jonka täytyy tasapainotella cheerleadingin ja maailman pelastamisen kanssa. [2.]



Mielenkiintoisia hahmoja voidaan luoda myös yllätyselementillä. Metroid-pelisarjan Samus-hahmo toteutettiin pelissä sillä tavalla, että tämän on oletettu olevan mies, mutta myöhemmin paljastuukin, että hän on nainen. Entinen liittolainen voi myös esimerkiksi paljastua tarinan konnaksi tai konnan kätyriksi. [2.]

Hahmon persoonalla on suuri vaikutus koko hahmoon aina väreistä ja muotokielestä ilmeisiin ja eleisiin. Hahmojen persoonaan saadaan syvyyttä luomalla sille hahmokehitystä. Kehitys voi olla joko sisäistä tai ulkoista. Sisäinen kehitys tapahtuu hahmon luonteessa esimerkiksi pelkurista voi kehittyä tapahtumien saatossa rohkea. Ulkoinen kehitys tarkoittaa esimerkiksi fyysistä kasvua tai uusien aseiden tai varusteiden saamista. [9.]

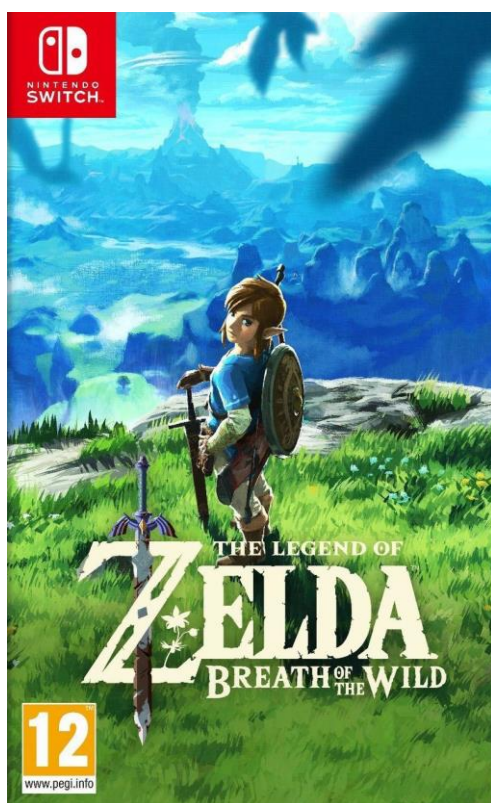
Hahmojen persoona saadaan kehitettyä esimerkiksi asettamalla hahmo mielessä vaikeisiin tilanteisiin pohtien, mitä hän tekisi kyseisessä tilanteessa. Mikä esimerkiksi olisi hahmolle pahin mahdollinen päivä. Lakimiehelle se voisi esimerkiksi olla, että hän häviää oikeusjuttunsa, mutta vielä pahempaa jos hän tietäisi, että hänen asiakkaansa on syytön ja olisi saamassa vakavan rangaistuksen. [9.]

Hahmoa tehdessä pitää olla selvillä, mitä hahmo haluaa. Onko tavoitteena esimerkiksi pelastaa, joku rakastettu henkilö vai haluaako hän tulla parhaaksi taian käyttäjäksi maailmassa. Hahmoilla voi olla myös sisäisiä konflikteja, joita niiden pitää voittaa, ja ne voivat vaikuttaa esimerkiksi hahmo kehitykseen. [9.]

Kun aletaan kehittää ensimmäisiä konsepteja ja luonnoksia on hyvä miettiä myös hahmojen välisiä suhteita ja eroja. Mitä tämä hahmo tuntee toista hahmoa kohtaan. Kuinka eri tavalla tämä hahmo ilmaisee tai kantaa itseään. Kun nämä otetaan designissa huomioon, on mahdollista tarjota rikkaampi ja sosiaalisesti realistisempi kokemus pelaajille. [7.] Esimerkiksi pirteillä hahmoilla on usein isommat eleet, kun taas viattomilla ja rauhallisilla hahmoilla on rauhallisemmat eleet.

### 3 Peligenret Japanissa

JRPGt eli japanilaiset roolipelit ovat Japanin suosituin peligenre. Ne ovat tarinaltaan lineaarisia eli niillä on selkeä kaava, jonka mukaan tarinassa edetään alusta loppuun toisin kuin open world peleissä, jossa pelaajalla on paljon vapautta päättää missä järjestyksessä hän tekee asioita. JRPGt ovat kuitenkin usein lineaarisuudesta huolimatta hyvin laajoja, ja niissä on satoja tuntia pelattavaa, jos haluaa löytää ja tehdä kaiken mitä pelillä on tarjottavana. Persona 5 pelissä esimerkiksi on selkeä lineaarinen tarina, mutta pelaaja voi valintojensa mukaan tutkia paikkoja niin laajasti kuin haluaa ja tutustua henkilöihin oman kiinnostuksensa mukaan seuratessaan päätarinaa. Alla kuva suositusta The Legend of Zelda Breath of the Wild-pelin kannesta.



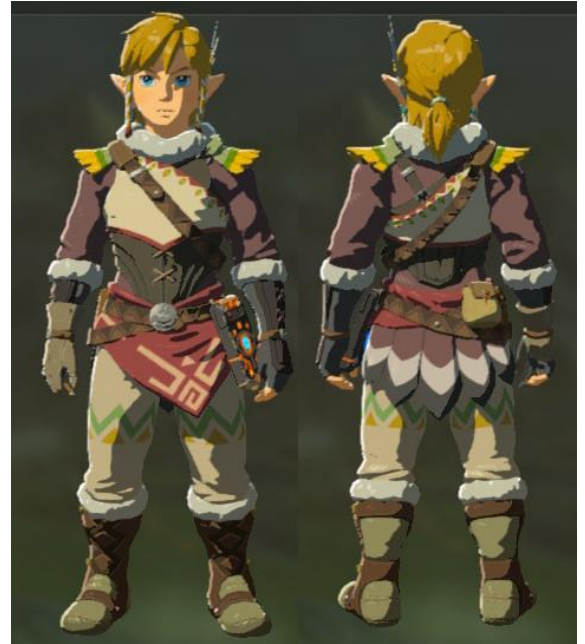
Kuva 7: Zelda Switch kansikuva [10.]

Länsimaalaisilla roolipeleillä on tapana keskittyä enemmän oman hahmon luomiseen ja ne ovat vähemmän lineaarisia. Viime vuosien JRPG peleistä kuitenkin esimerkiksi Zelda pelisarjan peli Breath of the wild oli edeltäjiänsä vähemmän lineaarinen ja pelaajalla oli täysi vapaus tehdä tarinan osia missä järjestyksessä haluaa ennen viimeistä taistelua. [11.]

Lineaarisemmissä roolipeleissä päähahmon vaatteet joko pysyvät samana, tai ne vaihdetaan ai-noastaan tietyssä ympäristössä. Avoimempien maailmojen roolipeleissä sen sijaan pelaaja saa usein kerätä ja ostaa uusia asuja. Näin ollen lineaarisissa roolipeleissä täytyy hahmon asun usein sopia koko pelin teemaan ja tunnelmaan. Esimerkiksi synkässä Twilight princess pelissä pää-hahmo Linkin asu on tummanpuhuva tunika pelin sävyyn sopien. Breath of the Wild pelissä sen sijaan Linkille on mahdollista hankkia useita eri värisiä ja -tarkoituksellisia asuja, kuten lämmin asu kylmää ilmastoa varten tai aavikko asu aavikon kuumuutta varten. Ne ovat myös väreiltään kirk-kaampia, kuten peli itsekin. Alla kuva Twilight Princess pelin tummansävyisestä päähenkilö Linkin asusta, sekä Breath of the Wild pelin kirkkaista saman päähahmon asuista.



Kuva 8: Link Twilight Princess pelistä [12.]



Kuva 9: Desert Voe asu lämpimään ilmastoon. [13.]

Kuva 10: Snowquill asu kylmään ilmastoon [14.]

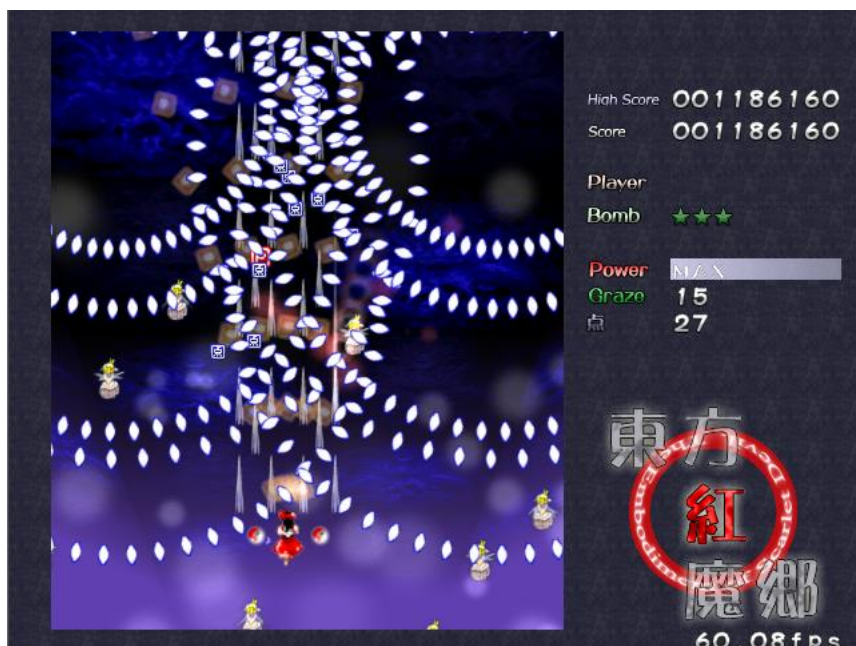
Tappelupelit ovat pelejä, joissa pelaaja taistelee joko tietokonetta tai toista pelaajaa vastaan. Nämä pelit kuten esimerkiksi Street Fighter II olivat yksiä suosituimpia pelejä 1980-luvun pelihalleissa. 1990-luvulla konsolien myötä pelit kuten Dead or alive ja Tekken nousivat suosioon. Olemassa olevista tappelupeleistä suurin osa on japanilaisia, johon todennäköisesti on syynä Japanin laaja pelihallikulttuuri. [11.]

Visual novellit ovat tarinavetoisia pelejä. Yleensä niiden grafiikat ovat animetyylisiä. Visual novelleissa pelaaja tekee tarinan kulkiessa valintoja, jotka vaikuttavat mihin suuntaan tarina kulkee. Genre on suosittu myös lännessä, sillä useita niistä on käännetty englanniksi. Visual novelleista on myös variaatio kinetic novel, jossa pelaaja ei tee valintoja vaan ainoastaan lukee tarinan. [11.]

Visual novellit voivat myös olla deittailupelejä, joissa päätarkoituksena on deittailla virtuaalihahmoa. Deittailupelejä on kuitenkin myös muunlaisia kuin pelkkiä visual novel tyyliä esimerkiksi Love Plus, joka on tyttöystävä simulaattori, jossa pelaajan täytyy vuorovaikuttaa hahmon kanssa. [11.]

Luotihelvetti- eli bullet hell-pelit toiselta nimeltään "shoot 'em up" tai "shmup" ovat pelejä, jossa pelaaja ampuu vastaan tulevia asioita liikkuen joko pysty- tai vaakasuunnassa. Vihollisia tulee jou-

koissa ja ne ampuvat satoja projektiiliammuksia pelaajaa kohtaan. Tarkoituksena on välttää vihollisten ammuksia, sekä ampua viholliset. Yksi historian tunnetuimpia pelejä on alkuperältään japanilainen luotihelvettipeli Space Invaders. Alla esimerkkikuva luotihelvetti-peli Touhou Projectista. [11.]



Kuva 11: Touhou 6 [15.]

Myös selviytymiskauhupelit on suosittu peligenre. Näistä aikaisimpia esimerkkejä on japanilainen Nostromo niminen peli, joka perustuu Alien-elokuvaan. Pelissä pelaajan täytyy selviytyä välttelemällä alienia rajallisten tavaroiden avulla, eikä tappaa sitä kuten action kauhupeleissä. Psykologinen kauhu onkin suosittua Japanissa. [11.]

Gacha-pelit ovat pelejä, joissa päätarkoituksena on kerätä esimerkiksi kortteja ja hahmoja. Peleissä kerätään erityyppisiä ”poletteja” joita käyttämällä voittaa satunnaisen palkinnon. Tätä genreä usein yhdistellään muihin genreihin [9.], kuten esimerkiksi idoli- ja rytmipeli Love Live School Idol Festivalissa. Pelissä päätarkoituksena on rytmipelejä pelaamalla kouluttaa idoleita. Idoleita saa vain keräämällä ”poletteja” tai ostamalla niitä oikealla rahalla ja käyttämällä niitä ”scouting” mekaniikkaan, jossa pelaaja saa satunnaisesti eri hahmoja. Näin ollen hän ei saa välttämättä juuri haluamaansa, mikä kannustaa pelaajaa keräämään tai ostamaan lisää poletteja. Poletteja saa nimittäin heti ostamalla, kun taas ilmaiseksi peliä täytyy pelata useita tunteja kerätäkseen saman määrän ilmaiseksi.

Monster battler, hirviötaistelu-peleissä pelaaja kerää olentoja, joita käytetään taistelussa muita keräilijöitä vastaan. Todennäköisesti kuuluisin esimerkki tästä genrestä, on Nintendon Pokemon pelisarja. Muita saman genren tunnettuja pelisarjoja ovat Digimon ja näitä kahta hieman uudempi Yokai Watch. [11.]

#### 4 Shintolaisuus ja kansanperinne

Japanin vanhin ja alkuperäinen uskonto on shintolaisuus. Se on monimuotoinen perinne, johon luetaan kuuluvaksi sellaiset uskomukset ja uskonnolliset tavat, joita ei löydy Japanin ulkopuolelta maahan tulleista uskonnoista, kuten buddhalaisuudesta tai kungfutselaisuudesta.

Buddhalaisuus tuli Japaniin Korean kautta 500-luvulta alkaen. Saavuttuaan Japaniin se alkoi pian yhdistyä shintolaisuuden kanssa. Esimerkiksi 700-luvulla japanilaisten omia jumalia alettiin pitää Buddhan ilmenemismuotoina, ja buddhalaiset alkoivat hyväksyä shintolaisia jumalia, kameja omiksi jumalikseen. Uskontojen riitit alkoivat sekoittua toisiinsa, eivätkä ihmiset erottaneet mitkä riitit ovat kummankin. Kokonaan uskonnot eivät kuitenkaan sekoittuneet. Ne elivät rinnakkain ja eri elämänalueille eriytyneinä. Japanin valtionuskonto oli buddhalaisuus Edo-kaudella 1603-1868. Sen jälkeen alkaneella Meiji-kaudella shintolaisuudesta pyrittiin poistamaan buddhalaiset piirteet ja siitä tehtiin Japanin valtionuskonto ja keisarista tuli jumala. [16.]

Shintolaisuus on hyvin moninaista ja siihen kuuluu animismi ja luonnon kunnioittaminen. Puiden, kasvien ja esimerkiksi vuorien uskotaan olevan personoituja kameja, jumalia tai että niissä on isäntähenki. Touhou-pelisarjan hahmoissa on käytetty tätä suurena inspiraationa, sillä siinä on kaikenlaisiin kameihin perustuvia hahmoja kuten kettu tai kissa kameja. Aluksi uskolla ei ollut yhdistävää nimeä, mutta kiinalaisen sivilisaation tulon vaikutuksesta otettiin käyttöön nimi shintoo eli jumalan tai kamin tie. [16.]

Shintolaisuudella ei ole perustajaa tai oppilauselemia eivätkä shintopapit saarnaa. Shintolaisuudessa ei myöskään ole kieltoja tai käskyjä kuten esimerkiksi kristinuskossa. Shintolaisuudessa ei alun perin ollut idoleja, mutta sille on kuitenkin kehittynyt aikojen saatossa laaja jumalisto. Shintolaisuudessa ei myöskään ole keskitettyä organisaatiota tai uskontunnustusta. Shintolaisuudessa keskeistä on rituaalinen puhtaus ja mytologialla on tärkeä asema. Mytologian tärkeyden ansiosta sitä hyödynnetään paljon, sillä ne ovat tunnettuja usein myös ulkomailla. [16.]

Shintolaisuuteen kuuluu lukemattomia kameja, jumaluuksia ja yliluonnollisia olentoja. Termillä kami voidaan viitata jumaliin, jumalattariin, esi-isiin, sekä lukuisiin henkiin, jotka asustavat vedessä, kivissä ja muissa luonnollisissa kohteissa. Nämä kohteet ja esineet eivät ole symboleita,



vaan henget elävät niiden sisällä. Kamien asuinsijat ovat pyhiä ja usein ne ympäröidään shimenawalla, joka on köysi jossa on valkoisia pyhiä papereita. Kameja uskotaan olevan lukematon määrä ja niiden määrän uskotaan lisääntyvän koko ajan. Zelda pelisarjassa on esimerkiksi paljon erikoisia ja tärkeydeltään eri asemaisista jumalhahmoja, kuten vuorten kokoisia lohikäärmeitä tai pieniä lehdenmuotoisia olentoja. Alla kuva shintolaisesta shimenawa köydestä. [17.] [18.]



Kuva 12: Shimenawa köysi puun ympärillä. [19.]

#### 4.1 Nihon Shoki - shintolaisten jumalien mytologiaa

Vanhat japanilaiset myytit ovat tärkeä osa shintolaisuutta. Nihon shoki on toiseksi vanhin Japanin historiasta kertova kirja. Se alkaa myyttisillä kertomuksilla, mutta siirtyy tämän jälkeen historiallisiin tapahtumiin. Poliittisesti tärkeimmät jumalat ovat sisaruspari Izanagi ja Izanami. He loivat Japanin ja useita muita jumalia. Näistä tärkeimmät ovat auringon jumalatar Amaterasu Omikami, hänen veljensä Susanoo no mikoto, sekä kuun jumalatar Tsukiyomi no mikoto. Amaterasun erilaiset tulkinnat mediassa ovat suosittuja. Esimerkiksi Ookami-pelissä hän esiintyy suden muodossa. [20.] [21.]

Yksi tärkeimmistä myyteistä kertoo japanilaisten synnyn ja alkuperän, sekä keisarisuvun oikeuden hallita Japania. Myytissä Amaterasun veli Susanoo oli huonokäyttöinen ja tätä häveten Amaterasu piiloutui pimeään luolaan, jonka seurauksen auringonvalo hävisi kaikkialta. Tämän seurauksen taivaan jumala päätti järjestää juhlan Amaterasun houkuttelemiseksi ulos luolasta. Juhlien



melu sai Amaterasun katsomaan ulos, jolloin hän näki oman kuvansa jumalien puuhun ripustamasta peilistä. Oman kuvansa lumoamana Amaterasu kurotti kättään sitä kohti, jolloin hänet vedettiin ulos luolasta. Susanoo taas tuomittiin alamaailmaan. Hänen jälkeläisestään tuli Izumon jumala, joka hallitsi Japania. Hänen valtansa ei kuitenkaan kestänyt vaan Amaterasun lapsenlapsesta Ninigi no mikosta tuli uusi hallitsija. Hänelle annettiin kolme pyhää esinnettä vallan symboleiksi: peili, miekka ja jalokivi. Ninigi no mikoto laskeutui ihmisten maailmaan ja neuvotteli Izumon jumalan kanssa, joka antoi hänelle näkyvän maailman vallan siirtyessään itse näkymättömien maailmaan. Japanin ensimmäinen keisari Jimmu pohjautuu Ninigi no mikoton jälkeläisistä. [20.]

#### 4.2 Shinto-papit ja mikot

Papit ovat shintolaisuudessa sidoksissa pyhättöön. He ovat ihmisten ja jumalten välikäsiä. Shintolaisuudessa papin tehtäviin kuuluu ainoastaan riittien suorittaminen eivätkä he ole yhteisönsä hengellisiä johtajia. Kannushi on nimitys shintolaisille papeille ja se tarkoittaa kamille kuuluvaa. Pyhätön alueella papit käyttävät valkoista kimonoa, sillä valkoista väriä pidetään merkinä rituaalisesta puhtaudesta. Epämuodollista asua kutsutaan kariginuksi. Se perustuu Heian-kauden aatelisten metsästysvaatteisiin. Päähineitä on kaksi erilaista ja niistä yksinkertaisempi on alemman papiston käyttämä eboshi. Ylemmän papiston seremoniahattu on nimeltään kanmuri. Jalkineina papeilla on ulkona mustat asa-gutsut, sekä tabit eli halkisukat. Seremonioissa käytetään myös puista laattaa nimeltä shaku. Alla kuva tavallisesta shintopapin kannushin asusta. [16.]



Kuva 13: Tyypilliset kannushin vaatteet. [23.]

Pyhäkön hierarkiassa alimpina ovat mikot; naimattomat, nuoret pyhäkön hengettäret, jotka avustavat pappeja. Mikot ovat suosittuja Japanin populaarikulttuurissa. Esimerkiksi Touhou-pelisarjan yksi päähenkilöistä ja keulakuvista on miko-hahmo Reimu Hakurei. Miko sanalla on kaksi merkitystä shamaani, sekä shintolaispyhätössä työskentelevä naimaton nainen. Pyhätön palvelijattarista käytetään myös sanoja jinjamiko tai miko-san kun halutaan puhua nimenomaan heistä eikä shamaanista. Mikon tehtäviin kuuluu pappien auttamista, amulettien myymistä, hääseremonioissa avustamista ja kagura- tanssien esittäminen. Nämä tanssit kertovat shintolaisesta mytologiasta ja niistä yksi perinteikkäimpiä on tanssi Amaterasun houkuttelemiseksi luolasta. Tanssit esitetään aina kohti jumalaa ja selin pyhätön vierailijoihin eli katsojiin. Mikojen hiukset on sidottu kiinni punaisella langalla riittien aikana. [16.]

Touhou project-pelisarja toimii hyvänä esimerkkinä uskonnon ja kulttuurin hyödyntämisestä hahmon luonnissa. Pelisarja yhdistelee japanilaista mytologiaa, perinteitä ja uskontoa pohjana näistä muun muassa Nihon Shokin tekstit. Touhou hahmo Reimu Hakureilla on hiuksissaan rusetti, joka jäljittelee mikojen hiusten sidonnan tapaa. Hänen valkoinen suuri hihainen paitansa on myös hyvin samanlainen kuin mikojen pitämät valkoiset paidat. Punainen mekko jäljittelee mikojen punaista pitkää hametta. Alla kuva tyypillisestä mikon asusta, sekä Touhou Project pelin päähenkilö Reimusta.



Kuva 14: Tyypillinen mikon asustus. [24.]



Kuva 15: Reimu Hakurei. [\[25.\]](#)

#### 4.3 Okami

Okami on seikkailuroolipeli, jossa pelaaja ohjaa Amaterasua, shintolaisuuden auringon jumalattarta suden vartalossa. Pelin nimi on sanaleikki, sillä riippuen millä kanji-merkeillä se kirjoitetaan se voi tarkoittaa joko suurta jumalaa tai suurta sutta. Amaterasu onkin pelissä susi, joka loimuaa tulta kuten aurinko. Alla kuva pelin päähenkilö Amaterasusta.



Kuva 16: Okami Amaterasu. [26.]

Pelissä on myös useita muita kulttuurillisia ja historiallisia teemoja. Useat hahmoista esimerkiksi perustuvat japanilaisiin kansantaruihin. Esimerkiksi Issun perustuu kansantaru Issun-boshiin, joka muistuttaa teemaltaan länsimaalaista peukaloisen tarinaa. [27.] Hahmolla on samanlainen suuri hattu kuin perinteisessä kuvauksessa issun-boshista. Hän on myös kooltaan pieni kuten alkupe-  
räisessä kuvauksessa. Kuvissa Okami-pelin Issun, sekä perinteinen kuvaus issun boshi-tarinan Is-  
sun boshista.



Kuva 17: Issun Okami-pelistä. [28.]



Kuva 18: Issun. [29.]

#### 4.4 Taruolennot - youkai

Touhou-pelisarjan hahmot koostuvat suurimmilta osin japanilaisista mytologisista hahmoista ”youkai”. Tätä termiä käytetään yleistäen japanilaisista kansantarujen olennoista, mutta myös muista yliluonnollisista olennoista eri kulttuureista. Youkaita on useita erilaisia kykyjensä ja ominaisuuksiensa puolesta. Tämä näkyy pelisarjan hahmojen erilaisista ulkomuodoista, sekä luonteesta. Osa hahmoista näyttää humanoideilta ja ne ovat kiinnostuneita puhumaan ihmisille. Toiset taas perustuvat youkaihin, jotka eivät alun perin tai kokonaan ole ihmisiä. Hahmoista hyvinä esimerkkeinä esimerkiksi Kogasa Tatara joka perustuu sateenvarjo youkai karakasaan. [30.] Karakasa kuvataan usein sateenvarjona, jolla on yksi suuri silmä ja pitkä kieli. Kogasalla on sateenvarjo, jossa ovat juuri karakasan pääelementit eli suuri silmä ja kieli. Itse hahmo muistuttaa enemmän ihmishahmoa. Allaolevissa kuvissa karakasa-lelu, sekä Touhou-sarjan hahmo, joka perustuu karakasaan.



Kuva 19: Karakasa. [31.]



Kuva 20: Kogasa Tatara. [32.]

#### 4.5 Taruolento Nue- Nue Houjuu

Nue Houjuu on hahmo, joka perustuu japanilaiseen kansantaruoletontoon nueen. Ne kuvataan olennoiksi, jolla on apinan pää, käärmeen häntä, pesukarhun vartalo ja tiikerin jalat. Ne pystyvät myös muuttamaan muotoaan tummiksi pilviksi. Nue pelihahmo ei muistuta suoranaisesti mitään



eläintä, mutta kädessään tällä on käärme ja hänen selästään näyttää tulevan ikään kuin käärmeen häntiä. Alla kuva Nue-taruolennon perinteisestä kuvauksesta ja Touhou-pelisarjan hahmosta Nue Houjuusta.



Kuva

21:

Taruolento

Nue.

[33.]



Kuva 22: Nue Houjuu. [34.]

#### 4.6 Futakuchi onna - Pokemon Mawile

Pokemon peleissä esiintyvistä pokemon-hahmoista on useaan otettu inspiraatiota japanilaisista kansantarinoista. Mawile-nimisen pokemonin design esimerkiksi on ottanut inspiraatiosta Futakuchi onna-myytistä. Futakuchi onna on nainen, joka on kirottu ja muuttunut youkaiksi. Hän näyttää muuten tavalliselta naiselta, mutta hänellä on toinen suu päänsä takana. Hänen hiuksensa

toimivat usein kuten lonkeroina. Mawile pokemonin designissa hiukset ja suu on yhdistetty ikään kuin poninhännäksi, joka on myös jättimäinen suu. Kuvissa perinteinen kuvaus futakuchi-onnasta, sekä Pokemon Mawilesta. [35.]



Kuva 23: Futakuchi-onna. [36.]



Kuva 24: Pokemon Mawile. [37.]

#### 4.7 Chochin obake - Pokemon Dusclops

Toinen esimerkki on pokemon hahmo Dusclops. Tämä hahmo perustuu Chochin obakeen. Nämä olennot ovat japanilaisia paperilyhtyjä, jotka ovat olleet käytössä yli sadan vuoden ajan ja uskomuksen mukaan näin muuttuneet chochin obakeiksi. Tämän jälkeen lyhdylle muodostuu silmä ja suu. Joskus nämä lyhdyt myös kasvattavat kädet ja jalat aivan kuin Dusclops pokemon. Kuvissa perinteinen kuvaus chochin obakesta, sekä kuva Pokemon Dusclopsista. [35.]





Kuva 25: Chochin obake. [38.]



Kuva 26: Pokemon Dusclops. [39.]

#### 4.8 Inari kami - Kitsunet

Kettu on aina ollut yleinen japanilaisessa kansanperinteessä. Sana kitsune tarkoittaa suoraan käännettynä kettua, mutta sillä voidaan viitata mytologisiin ylluonnollisia voimia omaaviin kettuolentoihin. Kitsunet liitetään usein shintolaiseen maanviljelyksen, hedelmällisyyden ja riisin suojeleja Inari kamiin. Kettujen sanotaan olevan Inari kamin viestinviejiä. Kitsunet ovat voimakkaita ja viisaampia, mitä enemmän häntiä niillä on. Niiden uskotaan kasvattavan uuden hännän joka sadas vuosi. Edo-kaudella ketut nähtiin apuolentoina ja epäluotettavina samantapaan kuin kissat. Kitsunet kuuluvat myös youkaihin. [40.]

Kitsunet pystyvät myös muodonmuutokseen ja usein ne ottavat kauniin naisen muodon, mutta myös vanhemman miehen ja harvemmin nuoremman pojan muodot ovat mahdollisia. Inarin kitsunet ovat valkoisia, sillä väri symboloi hyvää ennettä. Ne omaavat voimia pahan karkottamiseen ja toimivatkin joskus vartio henkinä. Kitsunet olivat usein myös ilikurisia henkiä, joiden sanottiin kiusaavan tai pelailevan ihmisten kuten ylpeiden samuraiden kustannuksella. [40.]

Touhou-pelisarjassa on myös hahmo nimeltä Ran Yakumo, joka on kettu shikigami. Shikigamit ovat japanilaisten onmyoji eli velhojen apulentoja. Niitä käytetään yleensä omistajansa suoje-  
luun tai palvelemiseen. Ran oli alkuperältään kettu, joka oli muuttunut youkaiksi. [41.] Hänellä onkin ihmismäisessä hahmossaan edelleen 9 ketun häntää. Kuvassa Touhou-pelisarjan hahmo Ran Yakumo.



Kuva 27: Ran Yakumo. [42.]

## 5 Yakuzat – japanilainen perinteitä arvostava salaseura

Yakuzat ovat yksi tunnetuimmista Japanin salaseuroista. Heillä on pitkä satojen vuosien historia ja niitä on lähes jokaisessa Japanin suurkaupungissa. Yakuzoita on kahta päätyyppiä tekiya eli kaupustelija-yakuzoita ja bakutoo eli laitonta toimintaa harrastavia yakuzoita. He vaativat yrityksiltä suojelusrahaa. Yakuza-liitot ovat pieniä yhteiskuntia, joissa on johtaja, alaisia ja oppipoikia. Liitot arvostavat japanilaiseen kulttuuriin liittyviä arvoja kuten lojaalisuus ja oman paikan tietäminen hierarkiassa. Ne ovat piirteitä, jotka kuuluvat yleisesti japanilaiseen kulttuuriin. [20.]

Yakuzat ovat mukaansa hartaita shintolaisia ja kunnioittavat ja ylläpitävät perinteisiä japanilaisia arvoja. He haluavat erottua valtaväestöstä pukeutumisella, tatuoinneilla ja käyttäytymisellä. He käyttävät huomiota herättäviä vaatteita kuten kaksivärisiä kenkiä ja solmioita. Yakuzat toimivat myös usein kaupustelijoina japanilaisissa matsuri-juhlissa. Kuvassa otos matsuri juhlasta. [20.]



Kuva 28: Matsuri juhla. [43.]

Erimerkkinä yakuzoista japanilaisissa peleissä on Yakuza-pelisarja. Ensimmäinen osa julkaistiin Japanissa vuonna 2005 PlayStation 2:lle. Pelisarjan pääpeleissä seurataan Kazuma Kiryu -nimistä ex-yakuzaa sekä hänen elämänvaiheitaan hänen yrittäessä jättää Japanin järjestäytynyt rikollisuus. Hänellä on lohikäärmetatuointi selässään, joka kuvaa tasapainoa, voimaa ja suojausta japanilaisessa kulttuurissa. Hänellä on myös yakuzoille tyypillisesti puvun housut ja bleiseri, sekä käärmeennahka kengät. [44.] Alla kuva Kazuma Kiryu-hahmosta.



Kuva 29: Kazuma Kiryu. [45.]

## 6 Samurait - Nioh

Samurait olivat japanilainen sotilasluokka, joka toimi Japanissa 900-luvulta 1800-luvulle asti. Yksityiset armeijat luotiin Heian-kaudella suojelemaan aatelisten maita, sillä asevelvollisuus lopetettiin. Tämä oli samuraiden alku. Muitakin sotilasluokkia oli olemassa, mutta samurait olivat ainoita, jotka palvelivat keisarillista hovia. Samuraiden työnantajia olivat lääniherrat eli daimiot. Samuraiden työ oli taistella vihamielisiä heimoja ja valtion vihollisia vastaan. [46.]

Samuramiekat olivat yleensä kaarevia ja ne oli tehty teräksestä. Miekkoja työstivät mestariammatilaiset, minkä vuoksi japanilaiset miekat olivat yksiä terävimpiä ja hienoimpia keskiajan miekkoja. Samuraille oli yleistä kantaa kahta miekkaa. Pidempää katanaa ja lyhyempää wakizashia. Miekkojen kahvat oli tehty puusta, peitetty jättiraukunkin nahalla ja lopuksi kääritty silkkipunoksella. Terä ja kahva erotettiin pyöreällä osalla. [46.] Kuvissa alla samurai miekka, sekä tyypillinen katanan kahva.



Kuva 30: Samurai miekka. [47.]



Kuva 31: Katanan kahva. [48.]

Varhaisempien samuraihaarniskojen rintaosat tehtiin yhteen nidotuista metallilevyistä, jotka suojattiin lakalla. Myöhemmin niistä alettiin kuitenkin tehdä joustavampia käyttäen materiaalina nuoralla yhteenpunottuja ohuita pronssi- tai rauta paloja. Heian-kaudelta lähtien samurait pitivät



usein haarniskojensa päällä silkistä tehtyä viittaa horoa. Haarniskoita oli olkapäiltä roikkuvia laattikkomaisia painavia malleja oyoroi tai yksinkertaisempia ja joustavampia haramaki tyyliä, joissa oli tiukempi rinnusosa ja pitkä moniosainen hame. Jalkasuojat olivat nimeltään haidate. Samuraille oli jaloissaan vain sukat ja narusandaalit. Kypärä kabuto oli yleensä tehty niitatuista terästä tai rautalaatoista, jossa oli myös läpät suojelemaan niska ja kaulaa. [46.] Kuvassa esimerkki samurai-haarniskasta sekä perinteisen samurai-haarniskan kaltaisesta haarniskasta Nioh pelistä.



Kuva 32: Samurai haarniska. [49.]



Kuva 35: Warlod Armor-haarniska Nioh pelistä. [50.]

Samurait ovat suosittu aihe sekä peleissä, että muussa populaarikulttuurissa kuten manga-sarjakuvissa. Nioh on action roolipeli, joka sijoittuu fiktiiviseen 1600-lukuun. Pelin päähenkilö on irlantilainen samurai William. Hahmo perustuu William Adamsiin, joka on yksi hyvin harvoista ulkomaalaisista samuraista. Hänestä tuli shogun Tokugawa Ieyasun neuvonantaja. Hänet on tunnettu yhtenä oman aikansa vaikutusvaltaisimmista ulkomaalaisista Japanissa. Hänellä oli tärkeä osa Japanin ulkomaankauppaan Alankomaiden ja Englannin kanssa. Nioh-pelissä Williamilla on vaaleat hiukset, joka on Nioh-pelisarjan päähenkilö William, sekä historiallinen kuvaus oikeasta henkilöstä William Adamsista. [52.]



Kuva 33: Nioh-pelin päähenkilö William Adams. [53.]

Kuva 34: Historiallinen kuvaus William Adamsista. [54.]

Nioh sijoittuu fiktiiviseen fantasiaversioon Japanin Edo-kaudesta. Aikaan, jolloin klaanit sotivat keskenään. Sotimisen keskellä, yokait ilmestyivät ja uhkasivat ihmisiä. Joitakin pelissä esiintyviä yokaita ovat Yuki-onna ja Hiroenma. Pelissä päähenkilö William saapuu Japaniin vihollisen perässä. Siellä hän törmää useisiin ajan historiallisiin henkilöihin kuten Tokugawa Ieyasuun, jonka kanssa hän liittoutuu. [52.]

## 7 Persona 5

Persona 5 on japanilaisen kehittäjä Atlusin roolipeli. Se on osa suurempaa Megami Tensei franchisea. Se julkaistiin Japanissa vuonna 2016. Peli tunnetaan yhtenä parhaimmista roolipeleistä ja se on voittanut lukuisia palkintoja. Pelissä pelaaja on lukio-oppilas Jokerin roolissa, joka pystyy kutsumaan erilaisia personia. Päähahmot herättävät erityisvoimia ja muodostavat salaisen oman käden oikeuden ryhmän nimeltä Phantom Thieves of Hearts. He tutkivat yliluonnollista paikkaa nimeltä Metaverse tai Metaversumi, joka on muodostunut ihmisten alitajuntaisista haluista. Heidän tavoitteenaan on varastaa pahantahtoisten aikuisten sydämet. Pelissä taistellaan vihollisia Shadow vastaan. Päähahmot pystyvät kutsumaan personia, jotka ovat päähahmojen psyyken ruumiillistumia. Hahmot saavat Personansa tekemällä sopimuksen oman Shadow olentonsa kanssa. Hahmot kutsuvat Personansa oman naamionsa avulla. Pelattava päähenkilö Joker pystyy myös hankkimaan lisää personia suostuttelemalla vihollis-Shadow hahmoja puolelleen. Personia käytetään suorittamaan erikoishyökkäyksiä taisteluissa. [55.] Mennessään yliluonnolliseen paikkaan Metaverseen päähahmot vaihtavat tavallisista vaatteistaan vaatteisiin, jotka kuvastavat heidän personiaan. Heillä on kaikilla oma yksilöllinen naamio, joka kuvastaa heidän Personaansa.

Metaversumissa hahmo Yusuke Kitagawalla on vaatteet, jotka ovat ulkonäkönsä saaneet vaikutteita japanilaisen kulttuurin elementeistä. Hänellä on kasvoillaan inari- eli kettunaamio. Kettunaamarit ovat yleisiä japanilaisissa juhlissa eli matsureissa. Ketut ovat kunnioitettuja eläimiä Japanissa ja ne yhdistetään usein shintolaiseen Inari kamiin. Kettujen sanotaan olevan Inarin viestintävälineitä. Uskonnon mukaan ketuilla sanotaan olevan erityiset sielut, jonka vuoksi kettunaamioita valmistetaan useita eri tilaisuuksia varten. Niiden perimmäisenä tarkoituksena on osoittaa kunnioitusta jumalille, vaikka niitä usein pidetään hauskanpitoon matsureissa. [56.]

Yusuken persona on nimeltään Goemon ja perustuu japanilaiseen historialliseen varkaaseen Ishikawa Goemoniin. Hänen musta kokovartalopukunsa jäljittelee mustaa kaapua tai yukataa, jossa Goemon usein kuvataan. Myös hänen vyönsä jäljittelee kimonoa tai yukatan vyötä eli obia. Yusukella on myös vyöllään ketunhäntää muistuttava häntä. Hänellä on aseenaan miekka, joka muistuttaa perinteisiä japanilaisia miekkoja. Persona Goemon muistuttaa kasvojensa muodolta ja meikiltä historiallisia ukiyo-e tyyppisiä japanilaisia maalauksia. Yusuke Kitagawan nimi onkin inspiroitunut kuuluisan ukiyo-e taiteilija Utamaro Kitagawan nimestä. [57.] Kuvassa Persona 5-



pelin hahmo Yusuke Kitagawa. Alla myös perinteinen kuvaus Ishikawa Goemonista, sekä persona Goemonista.



Kuva 36: Yusuke Kitagawa. [58.]

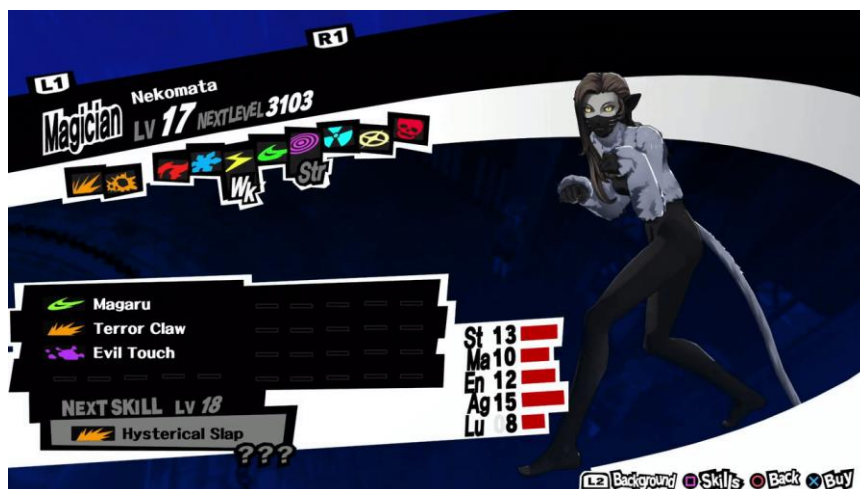


Kuva 37: Ishikawa Goemon. [59.]



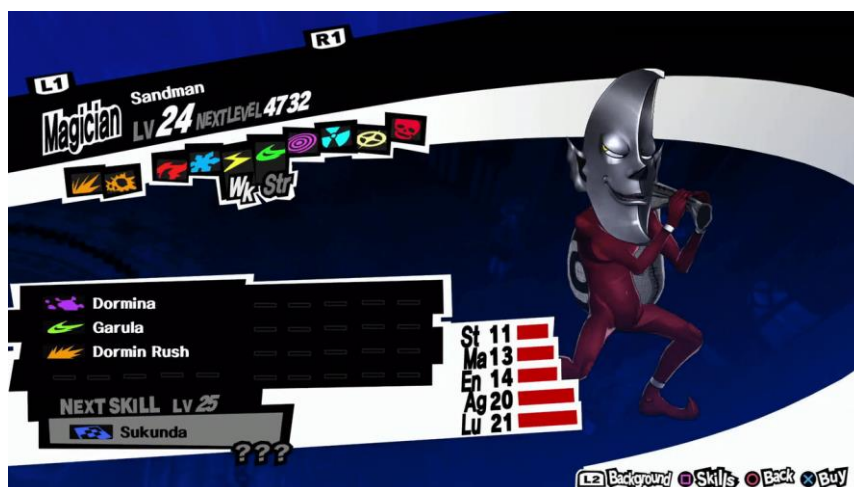
Kuva 38: Persona Goemon. [60.]

Shadowt ovat Persona 5 pelin vihollisia, joiden kanssa suostutteleamalla päähenkilö Joker voi lisätä ne omiksi Personikseen. Nekomata on yksi Shadow olennoista Persona 5 pelissä. Sen nimi viittaa samannimiseen japanilaiseen kansanperinteessä esiintyvään kissaan, jolla on yliluonnollisia kykyjä. Japanin kansanperinteessä on kuitenkin olemassa myös olento nimeltä bakeneko, jota hahmo muistuttaa ulkonäöltään enemmän, sillä bakenekon ja nekomatan suurin ero on, että bakenekolla on vain yksi häntä, kun taas nekomatalla niitä on kaksi. [61.] Kissan uskotaan voivan muuttua bakenekoksi esimerkiksi, jos sen annetaan pitää pitkä häntä tai sen kasvaessa tiettyyn ikään tai kokoon. Näillä uskomuksilla saattaa olla yhteyksiä Japanin bobtailien eli töpöhäntäisten kissojen kasvatukseen. [62.] Kuvassa persona Nekomata.



Kuva 39: Persona Nekomata. [63.]

Pelissä esiintyy myös ulkomaalaiseen kansanperinteeseen perustuvia Shadow olentoja. Yksi näistä on nukkumattiin perustuva Sandman Shadow. Kuten nukkumatilla, sillä on selässään pussi, josta nukkumatin sanotaan sirottelevan taikahiekkaa lasten silmiin yöllä tuodakseen heille hyviä unia. [64.] Kuvassa persona Sandman.



Kuva 40: Persona Sandman. [65.]

## 8 Kauneusihanteet ja Idolikulttuuri

Japanin viihdemaailmassa, kuten muuallakin maailmassa, on selkeät kauneusihanteet. Näitä ei ole välttämätöntä aina täyttää menestyäkseen viihdemaailmassa, mutta se auttaa huomattavasti esimerkiksi fanien saamiseksi idoliyhtyeille. Tämä näkyy myös idolipelien maailmassa. Peleissä on erikokoisia- ja ikäisiä hahmoja, mutta peruskauneusihanteet täyttyvät suurimmassa osassa hahmoja.

Japanin viihdemaailma on ottanut vaikutteita Etelä-Korean miesten kauneusihanteista. Kkonminam-syndrooma viittaa naisellisen näköisiin miehiin viihdemaailmassa. Heidän on tarkoitus olla ikään kuin naisen ja miehen välimuoto. Yleensä tämä tarkoittaa pitkiä laihoja jalkoja, ohuita naisellisia kasvoja ja joskus myös pitkiä hiuksia. [66.]

Japanissa on selkeät kauneusihanteet naisille. Ensimmäisenä vaalea iho, joka todennäköisesti juontaa juurensa siitä, että menneen ajan Japanissa tummempi iho osoitti ihmisen olevan ulkona työskentelevä työläinen. Japanissa onkin yleistä pitää ihoa peittäviä vaatteita jopa kesän kuumuudessa, ruskettumisen estämiseksi.

Toinen kriteeri on korkea nenä (high bridged nose). Korkean hieman suuremman nenän katsotaan olevan uniikki tai eksoottinen. Pienet ja sirot kasvot, laiha ja siro vartalo, sekä pitkät jalat ovat olennainen osa kauneusihannetta. Siro vartalo nähdään usein tiimalasivartaloa haluttavampana.

Tuuheat kiharretut silmäripset ja kaksoissilmäluomet (double eyelids) ovat myös olennainen osa kauneusihanteita. Suuria silmiä ja tuuheita ripsiä pidetään kauniina sekä Japanissa että länsimaissa. Luonteenpiirteistä kohtelias ja hiljainen luonne nähdään Japanissa olennaisena osana kauneutta. [66.] Vaikka kauneus onkin subjektiivista, nämä piirteet ovat olennaisia, sekä oikeissa idoleissa että pelihahmoissa.

1980-luvulla idolit rekrytoitiin usein teini-ikäisinä ja yhtiöt kouluttivat heidät. Idolit eivät ainoastaan laula, vaan usein myös näyttelevät ja juontavat ohjelmia. Idolit ”jalostetaan” söpöiksi ja kauniiksi ulkonäöltään, mutta ei laulutaidoiltaan, jonka tarkoituksena on tehdä idoleista inhimillisiä ja samaistuttavia. Etenkin naisidoleille on tavoitteena saada söpö ja viaton imago. [68.] Kuvassa Love Live School Idol Festival-idolipelistä rytmipeliosuudesta.



Kuva 41: Love Live School idol festival rytmipeli osuus. [69.]

Lyhyiden hameiden kulttuurin katsotaan alkaneen 1990-luvulla Gyaru-kulttuurin suosiosta. Gyarulla tarkoitetaan Japanin muodin alakulttuurin lajia. Alakulttuuri on itsessään myös jaettu useaan eri kategoriaan kuten kogyaru, hime gyaru ja ganguro. Näitä kaikkia tyyllilajeja kuitenkin yhdistää värjätyt hiukset, yleensä vaalean ruskeaksi tai blondiksi, raskas meikki, seksikkäät vaatteet ja räväkkä asenne. [70.] Japanilainen pop-artisti Namie Amuro teki suosituksi todella lyhyet hameet, ohuet kulmakarvat ja vaalennetut hiukset, jotka usein yhdistetään gyaru tyyliin. Kouluikäiset tytöt halusivat jäljitellä tätä tyyliä lyhentämällä hameitaan. [71.]

Zettai ryoki suoraan käännettynä ”absoluuttinen alue” tarkoittaa aluetta paljasta ihoa hameen ja reisisukkien välissä. Termi juontaa juurensa Neon Genesis Evangelion anime-sarjasta. [72.] Usein tähän tyyliin yhdistetään kaksi poninhäntää eli twintail-tyyli, kuten Hatsune Miku: Project Diva pelin hahmolla Miku Hatsunella. Kuvassa oikealla keskellä.



Kuva 42: Project DIVA sarjan hahmot, keskimmäisenä sinitukkainen Hatsune Miku. [73.]

Osamu Tezuka kehitti tyylin, joka inspiroi nykyisen animetyylin. Hän oli saanut inspiraatiosta Walt Disneyn animaatioista. Syy suuriin silmiin animessa on, että niillä on helpompi ilmaista tunnetta. Tämä tekee animaattoreiden työstä helpompaa, sillä he voivat keskittyä ilmaisemaan tunnetta silmillä monimutkaisten asentojen animoimisen sijaan. [74.]

Raha ei ole kuitenkaan ainoa syy animen suuriin silmiin. Toinen syy nimittäin juontaa juurensa Japanin kulttuurista. Länsimaissa ihmiset yleensä ilmaisevat tunteensa kehonkielellä ja suulla kuten puhumalla, hymyilemällä tai huutamalla. Idässä ihmiset eivät kuitenkaan usein ole yhtä avoimia tunteistaan. Tunteita esimerkiksi naurua peitetään usein kädellä. Tämä nähdään Japanissa kohteliaana. Näin ollen täytyykin keskittyä ihmisten silmiin nähdäkseen heidän oikeat tunteensa, sillä tunteet on vaikeampi peittää silmissä. Japanilaiset ovatkin näin ollen tottuneet lukemaan tunteita silmistä. [74.]

Kolmantena syynä on yleinen positiivinen reaktio suuriin silmiin. Suurisilmäiset hahmot nähdään usein viattomina ja nuorina. Tästä syystä usein pahoilla anime tyylin hahmoilla on pienemmät silmät. Näin luodaan kontrastia viattomien ja ilkeiden hahmojen välille. [74.]

## 8.1 Idolmaster-sarja

Idoli simulaatiopelit ja muut hahmojen kasvatuspelit ovat suosittuja Japanissa. Nämä pelit muistuttavat Tamagotcheja eli avaimenperän kaltaisia virtuaalilemmikki simulaattoreita, jotka olivat suosittuja myös länsimaissa. Idoli simulaatiopeleissä ei kuitenkaan kasvateta lemmikkejä, vaan koulutetaan erilaisia hahmoja suosituiksi ja menestyneiksi idoleiksi rytmipelejä pelaamalla. Japanilaisten idoliyhtyeiden kuten AKB48 suosion kasvaessa virtuaali-idoleista on muodostunut kokonaan oma pelikategoria, joka laajenee myös animen ja mangan kautta. [76.] Kuvassa alla Idolmaster-sarjan päähahmot ja tyypillinen Tamagotchi-lelu.





Kuva 43: The Idolmaster pelin hahmoja. [75.]



Kuva 44: Tamagotchi. [77.]

Idolmaster-sarja on yksi suosituimpia ja tunnetuimpia idoli simulaatiopelien kategoriassa. Pelissä pelaaja on talenttitoimisto 765 Productionin tuottaja, jonka tehtävänä on kouluttaa idoleita ja auttaa heitä menestymään kilpailevia idoleita ja toimistoja vastaan. Peli julkaisti vuonna 2005 Bandai Namco. Aluksi se oli pelattavissa ainoastaan pelihalleissa, mutta sen suosion kasvaessa siitä tehtiin versio Xbox 360:lle vuonna 2007. Myöhemmin siitä on tehty sekä spin-off pelejä muille konsoleille, että adaptaatioita muihin medioihin kuten manga, anime ja jopa korealainen draama. [76.]

Peli on monien idolifanien suosiossa etenkin Akihabarassa, joka on suuri otakukulttuurin keskitelmä. Otakut olivat alun perin sosiaalisesti ulkopuolisia. He olivat introverttejä ja antisosiaalisia.

He sulkeutuivat koteihinsa harrastuksiensa pariin. Heidän harrastuksiinsa kuuluivat mangan keräily ja lukeminen ja animen katselu. Internetin ansiosta otakut ovat voineet keskustella keskenään helpommin kiinnostuksen kohteistaan, ja heistä on tullut sosiaalisesti hyväksytympiä. [78.] Idolifanit ovat omistautuneita tietyn idolin tai idoliyhtyeen faneja. Otakukulttuuri on laajakäsite, johon voidaan mukaanlukea myös idolien ja pelien faneja. Akihabarassa myydään paljon animeen, mangaan ja muuhun populaarikulttuuriin liittyviä tuotteita. Idoliyhtye AKB48:llä on myös oma teatteri Akihabarassa, jonka mukaan yhtye on nimetty. [76.] Kuvissa Idolmaster-pelisarjan hahmot Reiko Takahashi ja Nina Ichihara.



Kuva 45: Reiko Takahashi. [78.]



Kuva 46: Nina Ichihara. [79.]

Pelinhahmot ovat eri-ikäisiä nuoria tyttöjä ja naisia. Idolit Japanissa ovatkin yleensä iältään nuoria, aina ala-aste ikäisistä 25-vuotiaisiin. Idol Master-pelin nuorin hahmo on 9-vuotias Nina Ichihara ja vanhin 31-vuotias Reiko Takahashi. Hahmot jäljittelevät oikean elämän idoleita, jotka ovat yleensä kauniita ja fyysisesti hyvässä kunnossa. Jokaisella hahmolla on myös uniikkeja luonteenpiirteitä ja tyyli kuten esimerkiksi Makoto Kikuchilla, joka on muita pelin hahmoja poikamaisempi. Kuvassa Idolmaster-pelisarjan Makoto Kikuchi.





Kuva 47: Makoto Kikuchi. [80.]

## 8.2 Ensemble Stars

Ensemble Stars on esimerkki miesidoli-peleistä. Pelaaja on pelissä koulussa, joka erikoistuu miesidolien kouluttamiseen. Pelaajan tarkoituksena on työskennellä yhdessä poikien kanssa ja muuttaa koulua, joka on tähän asti keskittynyt tuottamaan stereotyyppisiä idoleita. Peli keskittyy tarinankerrontaa mikä on suuremmassa osassa kuin itse rytmipeli osuus. Hahmoja on useita, joten pelaajalla on paljon valinnanvaraa kehen tutustua. [81.] Hahmot ovat tavallisia koululaisia, mutta heillä on uniikkeja piirteitä ja tyylejä. Variaatiolla pyritään siihen, että jokainen pelaaja voi löytää oman suosikkinsa ryhmästä erilaisia hahmoja. Kuvassa Ensemble Stars-pelin hahmot.



Kuva 48: Ensemble Stars sarjan hahmot. [82.]

## 9 Esineiden personifikointi

Moe-antropomorfismi on animesta ja mangasta yleistynyt anthromorfismi, jossa esimerkiksi tavaroille kuten aseille annetaan moe-ominaisuuksia. Usein ne ovat söpöjä ihmisversioita asiasta tai tavarasta. [83.] Tietyn tyyppiset hahmot kuten silmälasipäiset tai tuplaponinhäntä-hahmot ovat suosittuja tiettyjen fanien keskuudessa ja termiä moe voidaan käyttää myös tällaisessa yhteydessä. Esimerkiksi "glasses moe" on, kun jonkun suosikkiahmoja ovat hahmot, joilla on silmälasit. [84.]

Hahmot näyttävät suurimmaksi osaksi tavallisilta nuorilta tytöiltä, mutta hahmoilla on asusteita, jotka viittaavat siihen mihin hahmo perustuu. Esimerkiksi Kantai Collection pelin hahmoilla, jotka ovat ihmisversioita laivoista, joilla on samankaltaisia tykkejä, joita sotalaivoissa on. Samantapaisia antropomorfisia piirteitä otaku-kulttuurissa ovat kemonomimi-hahmot eli ihmishahmot, joilla on eläinten ominaisuuksia usein esimerkiksi korvat ja häntä. [84.] Kuvassa Kongou, ihmisversio japanilaisesta sotalaivasta.



Kuva 49: Kongou-hahmo Kantai Collection pelistä. [86.]

Kantai collection tai KanColle on japanilainen nettiselain ilmaispeli. Pelin kehittäjä on Kadokawa games ja julkaisija DMM.com. Pelin pääteemana ovat nuoriksi tytöiksi ja naisiksi personifioitujen toisen maailmansodan aikaiset sotalaivat. Alun perin pelissä oli vain japanilaisiin laivoihin perustuvia hahmoja, mutta myöhemmin siihen lisättiin myös ulkomaalaisiin laivoihin perustuvia hahmoja. Peli on vedonnut, sekä keräilypeleistä pitävälle, että laivoista kiinnostuneille ja samalla levittänyt tietoisuutta sotalaivoista sen pelaajille. [84.]

Pelin tarkoituksena on kerätä erilaisia laivoja, järjestää niistä joukkoja ja lähettää niitä tehtäviin. Jokaisella hahmolla on oma kuvaus, joka kertoo hahmon persoonallisuudesta, sekä laivan oikeasta historiasta, johon hahmon design ja luonne perustuvat. [84.]

Toinen esimerkki antropomorfisista hahmoista on Touken Ranbu. Pelissä hahmot ovat kauniita nuoria miehiä, jotka ovat antropomorfisia versioita miekoista. Se on hyvin samantapainen kuin Kantai Collection, mutta kauniiden naisten sijasta pelissä on kauniita miehiä ja se on suosituin nuorten naisten keskuudessa Japanissa. Hahmojen vaatteet muistuttavat aikakauden samurai- ja sotavarusteita. Kuvassa Mikazuki Munechika, joka perustuu muinaiseen japanilaiseen miekkaan.

Pelissä pelaaja on tietäjä, jolla on kyky tuoda esineitä henkiin ja matkaa ajassa taaksepäin muuttamaan historian kulkua ja näin voittamaan pahuuden. Pelin tarkoituksena on tuoda eloon miekkoja, muodostaa niistä armeija ja voittaa viholliset. Peli sai aikaan kiinnostusta miekkailua ja miekkojen historiaa kohtaan nuorten naisten keskuudessa Japanissa. [86.] Kuvassa Mikazuki Munechika Touken Ranbu-pelistä.



Kuva 50: Mikazuki Munechika. [87.]

## 10 Pohdinta

Kaiken kaikkiaan hahmosuunnitteluun ei ole yhtä ainoaa oikeaa tapaa. Tässä työssä olen kertonut itse hyväksi kokemastani hahmosuunnitteluprosessista. Prosessi alkaa yleisellä suunnitelmalla, josta ideaa lähdetään työstämään eteenpäin kokeilemalla. Prosessin aikana hyödynnetään erilaisia taideteorioita, kuten väriteoriaa ja muotokielioppia.

Tehdessäni opinnäytetyötä opin itsekin uusia asioita, joita voin hyödyntää tulevaisuuden hahmosuunnitteluprosesseissani. Muotokieli esimerkiksi on hyvin tärkeä ja usein unohdettu tapa ilmaista erilaisia asioita hahmoissa. Sen avulla ihmiset tekevät paljon päätelmiä hahmosta, josta eivät vielä tiedä mitään. Hyvän suunnittelun merkitys on todella suuri, sillä vaikka peli saattaisikin olla hyvä pelata, se voi helposti hukkua satojen ja tuhansien samankaltaisten pelien joukkoon, jos sen hahmot eivät erotu edukseen.

Roolipelit ovat suosituin peligenre Japanissa, kun taas esimerkiksi Euroopassa ampumis- ja urheilupelit ovat suosituimpia. Japanilaiset roolipelit ovatkin kokonaan oma genre jrpg, kun taas kaikkia muita roolipelejä kutsutaan vain rpg:ksi. Japanilaiset roolipelit ovat tarinaltaan yleensä lineaarisia eli niillä on selkeä kaava, jonka mukaan tarinassa edetään alusta loppuun.

Shintolaisuus, Japanissa syntynyt uskonto on vaikuttanut japanilaisiin pelihahmoihin. Esimerkiksi Touhou-pelisarjan päähenkilö Reimu Hakurei on shintolainen miko eli pyhättöneito. Reimu Hakureilla on hiuksissaan rusetti, joka jäljittelee mikojen hiusten sidonnan tapaa. Okami-pelissä pelaaja on jumalatar Amaterasu suden muodossa.

Uskonnon lisäksi myös kansantarut ovat innoittaneet pelintekijöitä. Esimerkiksi youkaita on käytetty inspiraationa useissa eri peleissä kuten Pokemon- ja Touhou-pelisarjoissa. Japanilaiset yakuzat ovat olleet pohjana Yakuza-pelisarjalle. Liitot arvostavat japanilaiseen kulttuuriin kuuluvaa lojaaliutta ja oman paikan tuntemista. Samurai sotilaat ovat olleet innoituksena Nioh-pelisarjalle.

Idolisimulaatiopelit ovat suosittuja otakujen ja idolifanien keskuudessa ja peilaavat teemoiltaan oikeaa viihdemaailmaa. Idolipeleissä hyödynnetään nykymuotia hahmojen vaatteissa ja usein animetyylisiä grafiikoita.

Japanilaiset pelit ovat suosittuja Euroopassa. Pelejä suunnitellessa esimerkiksi japanilainen pelintekijä ei ehkä ajattele tietoisesti käyttävänsä nimenomaan japanilaisen kulttuurin aineksia, vaan tekijä on kasvanut japanilaiseen kulttuurin keskellä ja piirteet tulevat kuin huomaamatta. Japanin ulkopuolella tehdyissä peleissä japanilaisesta kulttuurista on ehkä otettu ne kiinnostavimmat asiat. Toisaalta on otettava huomioon myös se, onko pelin tekijä ulkomailla asuva japanilainen. Japanilaiset piirteet peleissä lisäävät myös japanilaisen kulttuurin tuntemusta muualla maailmassa.

Ehkä kiinnostus japanilaisiin peleihin voi johtua siitä, että japanilainen kulttuuri on niin erilainen kuin länsimaalainen kulttuuri Euroopassa tai Yhdysvalloissa. Se tuo jotain uutta länsimaalaisille. Japani kykeni säilyttämään oman kulttuurinsa kieltämällä vuosisatoja muiden kuin alankomaalaisten pääsyn Japaniin. Sen jälkeen, kun Japani avautui länsimaalaisille pakon sanelemana, se pystyi uudistumaan omilla ehdoillaan ja säilyttämään oman uskontonsa ja näin vastustamaan länsimaiden vaikutusvallan kasvun.

Kuinka paljon maailmassa on erilaisia kulttuurisia piirteitä, joita peleissä voi hyödyntää. Voisiko ehkä koulutuksessa suorittaa kulttuurialan opintoja enemmän. Toisaalta olisi vaikea valita, mihin kulttuuriin tutustutaan. Se, mitä kulttuurisia piirteitä pelintekijä käyttää, kertoo tekijän kiinnostuksesta ja harrastuksesta, mitä hän lukee tai mihin kulttuurin hän tutustuu. Vaatii myös silmää valita, mitä piirteitä mistäkin kulttuurista ottaa. Mutta se on kuitenkin varmaa, että pelihahmoja ja tarinaa ymmärtää paremmin, jos tietää, minkälaisen kulttuurin pohjalta hahmot tai tarina luodaan. Toisaalta pelintekijä käyttää myös taitelijan vapauttaa ottamalla aineksia sieltä täältä menneisyydestä ja lisäämällä siihen myös tähän päivään liittyviä aineksia kuten esimerkiksi Persona 5 pelin hahmo Yusuke Kitagawa, jolla on Inari kamiin yhdistetty kettunaamio.

Kauneusihanteet ovat erilaisia ympäri maailmaa, mutta eurooppalaisilla ja japanilaisilla ihanteilla on kuitenkin jotain yhteistä kuten vaalea iho ja pitkät ohuet raajat. Tämä näkyy myös hahmosuunnittelussa siten, että usein naishahmojen vartalo on näiden ihanteiden mukainen.

## Lähteet

1. Marko Siitonen, PUHP101 Vuorovaikutuksen dynamiikka, (Trenholm & Jensen 1996, 368–369) [Luettu: 15.5.2020] Saatavilla: [https://koppa.jyu.fi/kurssit/72255/luento/6\\_luento\\_MS.pdf](https://koppa.jyu.fi/kurssit/72255/luento/6_luento_MS.pdf)
2. Isbister. K. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. Morgan Kaufmann. 2006. [Luettu: 20.11.2018] Saatavilla: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/9-better-game-characters-by-design-a-psychological-approach.pdf>
3. Steam. Dota 2 Workshop – Character Art Guide. 2017 [päivitetty 2017, luettu 10.11.2018] Saatavilla: <https://support.steampowered.com/kb/9334-YDXV-8590/dota-2-workshop-character-art-guide#intro>
4. Triadic colors, 2018. [Haettu 29.11.2018] Haettu osoitteesta [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Triadic\\_colors.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Triadic_colors.png) CC-BY: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>
5. Video Game Art. Nic Kelman. 2005. sivut 67, 72, 76, 81, 85, 91, 93, 97, 98
6. GameDesigning. Learn How to Design Video Game Characters. 2018. [päivitetty 12.5.2018, luettu 11.11.2018] Saatavilla: <https://www.gamedesigning.org/learn/character-tutorials/>
7. Animatorsisland. J.K.Riki. 31.7.2017. [Luettu: 22.11.2018] Saatavilla: <https://www.animatorsisland.com/character-design-practice-shapes/?v=f0aa03aaca95>
8. Graphicmama. Bilyana. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. 2016. [Luettu: 22.11.2018] Saatavilla: <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>
9. Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Marianne Krawczyk, Jeannie Novak. 2007. sivut 45, 69, 70, 71, 76, 97-147
10. The Legend of Zelda: Breath of the Wildin kansikuva, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild#/media/Tiedosto:Zelda-Switch\\_kansikuva.jpg](https://fi.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild#/media/Tiedosto:Zelda-Switch_kansikuva.jpg)



11. Shawn, JAPAN'S UNIQUE GAME GENRES, [luettu 20.3.2020] Saatavilla: <https://animew-hiz.com/japanese-gaming-genres/>
12. TP Link 03, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://zelda.gamepedia.com/File:TP\\_Link\\_03.png](https://zelda.gamepedia.com/File:TP_Link_03.png)
13. BotW Link Wearing Desert Voe Set, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://zelda.gamepedia.com/File:BotW\\_Link\\_Wearing\\_Desert\\_Voe\\_Set.jpg](https://zelda.gamepedia.com/File:BotW_Link_Wearing_Desert_Voe_Set.jpg)
14. BotW Link Wearing Snowquill Set, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://zelda.gamepedia.com/File:BotW\\_Link\\_Wearing\\_Snowquill\\_Set.jpg](https://zelda.gamepedia.com/File:BotW_Link_Wearing_Snowquill_Set.jpg)
15. Kuvakaappaus pelistä Touhou 6: The Embodiment of Scarlet Devil, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/T%C5%8Dh%C5%8D\\_Project#/media/Tiedosto:Th6.png](https://fi.wikipedia.org/wiki/T%C5%8Dh%C5%8D_Project#/media/Tiedosto:Th6.png)
16. Ilmari Vesterinen. Shintolaisuus Japanin kansallisuskonto. 2012
17. Mark Schumacher, Shintō Deities (Kami), Supernatural Animals, Creatures, and Shape Shifters, 2013, [Luettu: 10.3.2020], Saatavilla: <http://www.onmarkproductions.com/html/shinto-deities.html>
18. Djinn, THE DIVINITY OF JABU-JABU: ZELDA'S KAMI, [Luettu: 10.3.2020] Saatavilla: <https://www.zeldadungeon.net/the-divinity-of-jabu-jabu-zeldas-kami/>
19. Shimenawa around a giant Sugi at the Yuki shrine in Kyoto Yuki Shrine - giant cedar , Chris Gladis (MShades) from Kyoto, Japan, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Shimenawa#/media/File:Yuki\\_Shrine\\_-\\_giant\\_Sugi.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Shimenawa#/media/File:Yuki_Shrine_-_giant_Sugi.jpg)
20. Olavi K. Fält, Kai Nieminen, Anna Tuovinen, Ilmari Vesterinen. Japanin kulttuuri. 2002
21. The Editors of Encyclopaedia Britannica, Nihon shoki JAPANESE CHRONICLES, Luettu 10.3.2020] Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/Nihon-shoki>
22. Ilmari Vesterinen. Shintolaisuus Japanin kansallisuskonto. 2012
23. A kannushi wearing a garment called kariginu and a hat called eboshi, Urashimataro, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kannushi#/media/File:Kannushi\\_Kamakura.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Kannushi#/media/File:Kannushi_Kamakura.jpg)

24. Mikel Lizarralde, Miko at Shimogamo jinja, 2008, [Haettu: 11.3.2020] Saatavilla: [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Miko\\_at\\_Shimogamo\\_jinja.jpg](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Miko_at_Shimogamo_jinja.jpg)
25. Touhouwiki.net, Th16 Reimu, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th16Reimu.png>
26. Okami Amaterasu, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c2/Okami\\_Amaterasu.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c2/Okami_Amaterasu.png)
27. Alicia Joy, The 6 Best Japanese Video Games For Consoles, 2016, [Luettu: 25.2.2020] Saatavilla: <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/the-6-best-japanese-video-games-for-consoles/>
28. Issun, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://vignette.wikia.nocookie.net/okami/images/d/da/Issun\\_concept\\_art\\_2.png/revision/latest?cb=20200205232102](https://vignette.wikia.nocookie.net/okami/images/d/da/Issun_concept_art_2.png/revision/latest?cb=20200205232102)
29. Issun-bōshi going down the river in a bowl, Buddha's crystal and other fairy stories (1908) , [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Issun-b%C5%8Dshi#/media/File:Buddha's\\_crystal\\_and\\_other\\_fairy\\_stories\\_\(1908\)\\_14781913091.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Issun-b%C5%8Dshi#/media/File:Buddha's_crystal_and_other_fairy_stories_(1908)_14781913091.jpg)
30. Touhouwiki.net, Touhou and Japanese culture, [Luettu 23.2.2020] Saatavilla: [https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou\\_and\\_Japanese\\_culture](https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_and_Japanese_culture)
31. A figure of a kasa-obake from the 1968 film Yokai Monsters: One Hundred Monsters , [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kasa-obake#/media/File:Karakasa.jpg>
32. Touhouwiki.net, Kogasa Tatara, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th13Kogasa.png>
33. Nue, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://yokai.fandom.com/wiki/Nue>
34. Touhouwiki.net, Nue Houjuu, [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: <https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Th12Nue.png>

35. ReWrites, Who's That Yokai? 5 Pokémon Based On Japanese Folklore, 2017, [Luettu 20.2.2020] Saatavilla: <https://akibento.com/blog/2017/12/26/whos-yokai-5-pokemon-based-japanese-folklore/>
36. Futakuchi-Onna, [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: <https://yokai.fandom.com/wiki/Futakuchi-Onna>
37. Mawile, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/303.png>
38. Shunkosai Hokuei Obake, Katsushika Hokusai, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dchin-obake#/media/File:Shunkosai\\_Hokuei\\_Obake.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dchin-obake#/media/File:Shunkosai_Hokuei_Obake.jpg)
39. Dusclops, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/356.png>
40. Mark Schumacher, INARI / Oinari / Oinari-sama Shinto God/Goddess of Rice & Food Messenger = The Fox 狐 (Kitsune) Origin: Hindu, Chinese, and Japanese Mythology, [Luettu: 21.2.2020] Saatavilla: <http://www.onmarkproductions.com/html/oinari.shtml>
41. Touhouwiki.net, Ran Yakumo, [Luettu: 13.3.2020] Saatavilla: [https://en.touhouwiki.net/wiki/Ran\\_Yakumo](https://en.touhouwiki.net/wiki/Ran_Yakumo)
42. Touhouwiki.net, Ran Yakumo, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://en.touhouwiki.net/wiki/File:Ran.png>
43. Celebrants Mikoshi Matsuri Japan Kamakura, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://cdn.britannica.com/s:700x500/53/130753-004-10171521/Celebrants-mikoshi-matsuri-Japan-Kamakura.jpg>
44. yakuza.fandom.com, Kazuma Kiryu, [Luettu 25.3.2020] Saatavilla: [https://yakuza.fandom.com/wiki/Kazuma\\_Kiryu](https://yakuza.fandom.com/wiki/Kazuma_Kiryu)

45. yakuza.fandom.com, Kazuma Kiryu in Yakuza, [Haettu: 25.3.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kazuma\\_Kiryu#/media/File:Kazuma\\_Kiryu\\_in\\_Yakuza\\_6.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Kazuma_Kiryu#/media/File:Kazuma_Kiryu_in_Yakuza_6.jpg)
46. Mark Cartwright, Samurai, 2019, [Luettu: 10.4.2020] Saatavilla: <https://www.ancient.eu/Samurai/>
47. Koshirae, [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Koshirae.jpg>
48. Katanan kahva eli tsuka, Samuraiantiqueworld, [Haettu: 11.4.2020] Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/Katana#/media/Tiedosto:Antique\\_Japanese\\_\(samurai\)\\_katana\\_tsuka.JPG](https://fi.wikipedia.org/wiki/Katana#/media/Tiedosto:Antique_Japanese_(samurai)_katana_tsuka.JPG)
49. A studio photograph of a samurai , Felice Beato, n.1860, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/Samurai\\_with\\_sword.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/Samurai_with_sword.jpg)
50. Warlord Armor, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://nioh.wiki.fextralife.com/file/nioh/Warlord\\_Armor\\_\(H\)\\_small.png](https://nioh.wiki.fextralife.com/file/nioh/Warlord_Armor_(H)_small.png)
51. japanvisitor.com, William Adams, [Luettu 20.4.2020] Saatavilla: <https://www.japanvisitor.com/japanese-culture/famous-japanese/william-adams>
52. Jose Otero, TGS: Nioh Might Be the Best Dark Souls Clone, And That's OK, 2016, [Luettu: 20.4.2020] Saatavilla: <https://www.ign.com/articles/2016/09/16/tgs-nioh-might-be-the-best-dark-souls-clone-and-thats-ok>
53. Nioh-pelin virallinen kansikuva PSN-kaupassa, [Haettu: 10.4.2020] Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/Nioh#/media/Tiedosto:William\\_Adams\\_Nioh.jpg](https://fi.wikipedia.org/wiki/Nioh#/media/Tiedosto:William_Adams_Nioh.jpg)
54. Woodblock print of William Adams. , [Haettu: 10.4.2020] Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/William\\_Adams\\_\(merimies\)#/media/Tiedosto:WilliamAdams-woodblock-new.svg](https://fi.wikipedia.org/wiki/William_Adams_(merimies)#/media/Tiedosto:WilliamAdams-woodblock-new.svg)
55. Philip Kollar, Persona 5 review, 2017, [Luettu: 23.4.2020] Saatavilla: <https://www.polygon.com/2017/3/29/15104088/persona-5-review-atlus-playstation-4-ps4-3-ps3-english-gameplay-impressions>

56. foxtume.com, Everything you should know about Kitsune Mask (Japanese Fox Mask), 2019 [Luettu: 1.5.2020] Saatavilla: <https://www.foxtume.com/blogs/japanese-fashion/all-about-kitsune-mask-japanese-fox-mask>
57. Megami Tensei Wiki, [Luettu 18.4.2020] Saatavilla: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Goemon>
58. Yusuke Kitagawa, [Haettu: 18.4.2020] Saatavilla: [https://vignette.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/1/18/P5\\_Yusuke\\_Kitagawa%2C\\_Phantom\\_Thief.png/revision/latest?cb=20160729160038](https://vignette.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/1/18/P5_Yusuke_Kitagawa%2C_Phantom_Thief.png/revision/latest?cb=20160729160038)
59. Yusuke Kitagawa konsepti taidetta, [Haettu: 18.4.2020] Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/23/83/e5/2383e5e9a391e7ec8c69529e55f53775.png>
60. Goemon, [Haettu: 18.4.2020] Saatavilla: <https://vignette.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/2/2a/P5-Goemon.png/revision/latest?cb=20170612163125>
61. Matthew Meyer, Bakeneko, [Luettu: 18.4.2020] Saatavilla: <http://yokai.com/bakeneko/>
62. Megami Tensei Wiki, Nekomata, [Luettu: 19.4.2020] Saatavilla: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Nekomata#Persona>
63. Sg P5 Nekomata, [Haettu: 19.4.2020] Saatavilla: <https://cdnen.samurai-gamers.com/wp-content/uploads/2019/06/17150623/sg-p5-nekomata.png>
64. Megami Tensei Wiki, Sandman, [Luettu: 19.4.2020] Saatavilla: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Sandman>
65. Sg P5 Sandman, [Haettu: 19.4.2020] Saatavilla: <https://cdnen.samurai-gamers.com/wp-content/uploads/2019/06/17150639/sg-p5-sandman.png>
66. Megan Ochs, JAPANESE BEAUTY STANDARDS IN MUSIC AND FASHION (2/5) Idol Beauty, [Luettu 22.4.2020] Saatavilla: <https://scalar.usc.edu/works/embodying-japan-cultures-of-sport-beauty-and-medicine-2017/idol-beauty?path=japanese-beauty-music-fashion>
67. <https://www.thejapanguy.com/japanese-beauty-standards/>
68. Japanese Popular Music: Culture, Authenticity and Power Tekijät Carolyn S. Stevens sivut 49-50

69. Love Live School Idol Festival Gameplay, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4a/Love\\_Live%21\\_School\\_Idol\\_Festival\\_gameplay.jpeg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4a/Love_Live%21_School_Idol_Festival_gameplay.jpeg)
70. Quynh Nguyen, Subcultures and Scenes gyaru, [Luettu 29.4.2020] Saatavilla: <https://haenfler.sites.grinnell.edu/subcultures-and-scenes/gyaru/>
71. japaninsides.com, How & Why Japanese School Girls Have Short Skirts?, [Luettu: 1.5.2020] Saatavilla: <https://japaninsides.com/japanese-school-girls-short-skirts/>
72. tsubaki, Zettai Ryouiki: Achieving the Perfect Zone, [Luettu: 1.5.2020] Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20071011021220/http://animedesho.animeblog-ger.net:80/?p=2585>
73. Characters of the series (in standard module). (From Left to Right) Kaito, Meiko, Kagamine Len, Hatsune Miku, Kagamine Rin, Megurine Luka (Project DIVA F graphics.) , [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hatsune\\_Miku:\\_Project\\_DIVA#/media/File:Project\\_DIVA\\_Characters.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hatsune_Miku:_Project_DIVA#/media/File:Project_DIVA_Characters.jpg)
74. Valentin, Why do Anime Characters have Big Eyes?, [Luettu: 1.5.2020] Saatavilla: <https://craftknights.com/why-do-anime-characters-have-big-eyes-the-history-of-the-anime-style/>
75. Idolm@ster (Bandai Namco), [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: <https://i2.wp.com/sourcegaming.info/wp-content/uploads/2017/04/image06-1.png?w=750&ssl=1>
76. PushDustIn, Case for Idol Games, 2017, [Luettu 2.5.2020] Saatavilla: <https://sourcegaming.info/2017/04/23/case-for-idol-games/>
77. Tamagotchi V1 (kuvassa Marutchi lapsivaiheessa) , Tomasz Sienicki , [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://en.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi#/media/File:Tamagotchi\\_0124\\_ubt.jpeg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi#/media/File:Tamagotchi_0124_ubt.jpeg)
78. Reiko SS, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://www.projectimas.com/wiki/File:Reiko\\_SS.png](https://www.projectimas.com/wiki/File:Reiko_SS.png)
79. Nina SS, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://www.projectimas.com/wiki/File:Nina\\_SS.png](https://www.projectimas.com/wiki/File:Nina_SS.png)

80. Makoto ML Profile, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://www.project-imas.com/w/images/thumb/f/f3/Makoto\\_ML\\_Profile.png/300px-Makoto\\_ML\\_Profile.png](https://www.project-imas.com/w/images/thumb/f/f3/Makoto_ML_Profile.png/300px-Makoto_ML_Profile.png)
81. Hinano, Get Your Virtual Boyfriend! Male Idol Games for Beginners: IDOLiSH7 and Ensemble Stars!, 2017, [Luettu: 2.5.2020] Saatavilla: <https://tokyogirlsupdate.com/boys-idol-game-201701114951.html>
82. Promotional image for the Ensemble Stars! anime., [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Ensemble\\_Stars\\_promotional\\_art.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Ensemble_Stars_promotional_art.jpg)
83. Patrick W. Galbraith, Moe Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan, [Luettu: 3.5.2020] Saatavilla: <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>
84. Toshi Nakamura, Japan's Latest Popular Online Game Has Anthropomorphic Battleships, 2013, [Luettu: 3.5.2020] Saatavilla: <https://www.kotaku.com.au/2013/07/japans-latest-popular-online-game-has-anthropomorphic-battleships/>
85. Kongou Kantai Collection, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://hero.fandom.com/wiki/Kongou\\_\(Kantai\\_Collection\)](https://hero.fandom.com/wiki/Kongou_(Kantai_Collection))
86. Brian Ashcraft, Japan's Newest Trend: Katana Women, 2015, [Luettu: 3.5.2020] Saatavilla: <https://kotaku.com/japans-newest-trend-katana-women-1710297944>
87. Mikazuki Munechika, [Haettu: 11.5.2020] Saatavilla: [https://touken-ranbu.fandom.com/wiki/Mikazuki\\_Munechika](https://touken-ranbu.fandom.com/wiki/Mikazuki_Munechika)